



**Часть тиража  
комплектуется двумя CD:  
лучшее с диска DVD!**

**Часть тиража  
комплектуется DVD:  
4,7 GB игровых материалов!**



№ 12(67) 2002

# НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

**Action Kit 2002**

**Артель подводит action-итоги прошедшего года  
и думает о годе грядущем**

## Reviews

**"Завоевание Америки"**

**Medal of Honor: Allied Assault Spearhead**

**The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring**

**Need for Speed: Hot Pursuit 2**

**MechWarrior 4: Mercenaries**

**Civilization III: Play the World**

**Combat Flight Simulator 3**

**"Штурм: Солдаты неба"**

**Age of Mythology**

**Soldiers of Anarchy**

**"Код доступа: РАЙ"**

**NHL 2003**

**МЫ ВЕРИМ В ЭТОТ МИР Р**

ISSN 1680-3264



9 771680 326001

**Конкурс  
на лучшую карту для Sudden Strike**

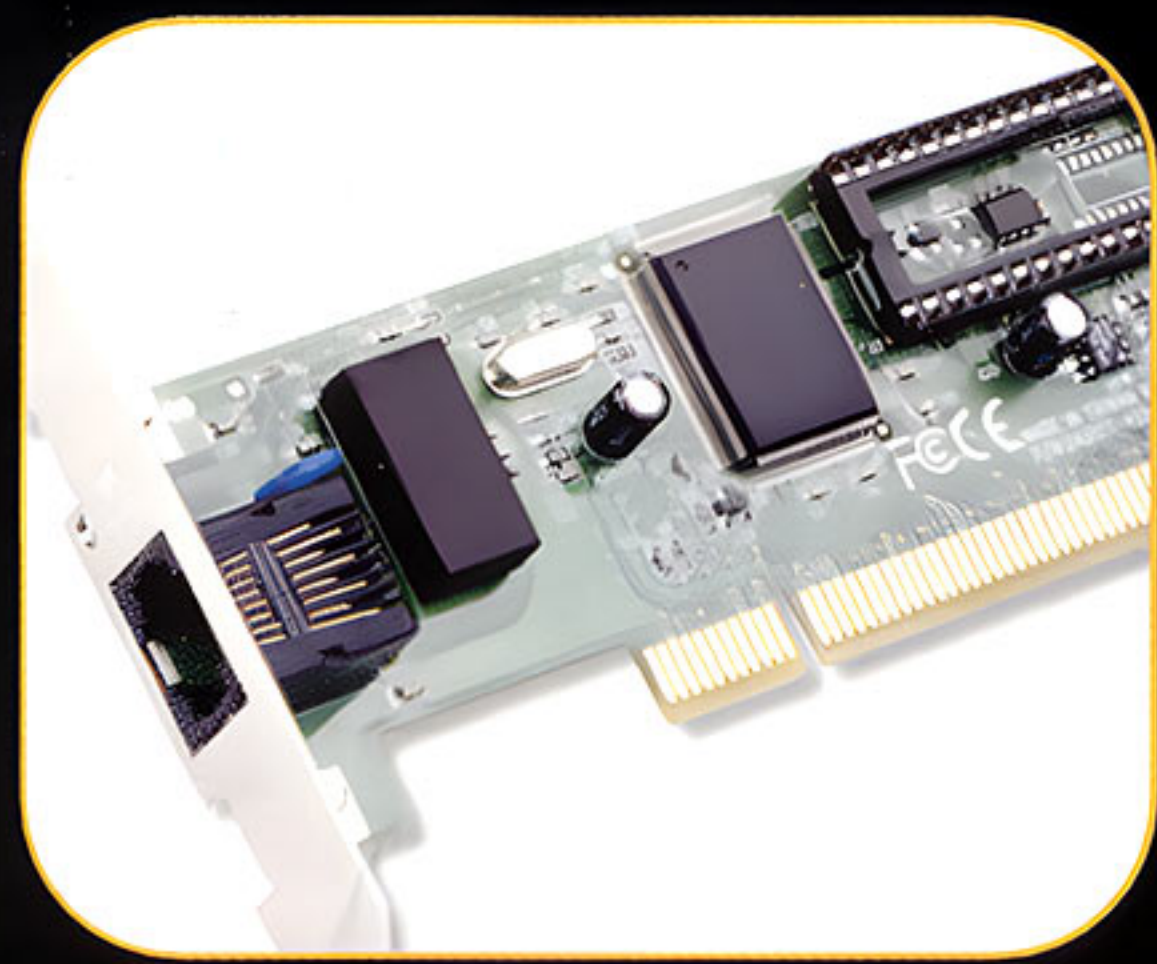


# Что делает фантазию реальностью?



## Аналоговые, кабельные и DSL-модемы

Модемы U.S. Robotics одни из самых популярных модемов в мире. Заложенные в них технологии помогают сделать деловую и развлекательную информацию в Интернет легкодоступной, а также соединить по электронной сети людей во всем мире.



## Сетевой адаптер 10/100 Мбит/с - USR7900

Сделайте Ваш компьютер частью сети. При помощи сетевых адаптеров USR7900 и маршрутизатора Вы сможете объединить Ваши компьютеры в сеть 10/100 Мбит/с. Простая установка (Plug and Play) и технология «Контроль работы LAN (WoL)» — дистанционное управление адаптерами, помогут Вам в построении сети.



## 5-ти портовый коммутатор USR7905

Создание сети перестало быть сложным. С 5-ти портовым коммутатором USR7905 Вы построите локальную сеть за считанные секунды и соедините компьютеры в сеть 10/100 Мбит/с. К коммутатору могут быть подключены адаптеры различных производителей. Вы сможете легко нарастить имеющуюся сеть и объединить столько компьютеров, сколько необходимо.



## Широкополосный маршрутизатор - USR8000

Постройте сеть для Ваших компьютеров. Подключите модем к маршрутизатору USR8000 и все компьютеры Вашего дома или офиса смогут получить скоростной доступ в Интернет. Помимо этого в Вашем распоряжении окажутся ресурсы построенной сети: игры, музыка, видео, а также возможность использования сетевого принтера и уже встроенный в маршрутизатор firewall.







## Всем привет!

Согласитесь, уважаемые, DVD – это нечто новенькое в нашем бизнесе. Даже два наших компакта уже не вмещают объемов игровых материалов, которые успевают появиться в течение месяца. Надоело отказывать себе в удовольствии выкладывать на диск видеоролики и патчи ко всем версиям, библиотеки драйверов и кучи полезного софта, не занимаясь при этом учетом каждого килобайта дискового пространства. Теперь мы можем себе это позволить. И это хорошо.

Теперь Вы можете себе это позволить. И это еще лучше. И если наш шаг заставит Вас задуматься о покупке соответствующего дискового кода – не сомневайтесь, мы поможем вам в этой покупке не разочароваться. Когда-то давным-давно я приобрел свой первый двухскоростной сидиром за двести баксов и ни разу об этом не пожалел. Более того, мне кажется, что не пойдя я тогда на такие траты, то сегодня я бы не писал эти строки.

Немного о концепции диска DVD. Само собой – на него попадут все демонстрационные версии (на первенце их будет порядка трех десятков), видеоролики в максимально возможном качестве, игровые саундтреки в формате MP3, клиенты онлайн-новых игр (если они выложены производителями в интернет), всевозможный полезный фриварный и шароварный софт, свежие драйвера видеокарт, антивирусное обеспечение от "Лаборатории Касперского" с регулярно обновляющейся базой вирусов, приколы нашей Z-Zone и, самое главное, сотни всевозможных дополнений к двум-трем десяткам текущих игровых хитов, гайды и солюшены... Естественно, я не могу поручиться, что все заявленные фишки будут присутствовать на каждом диске в полном объеме, но мы будем к этому стремиться. Надеюсь, не без Вашей помощи. Потому как жду от Вас дельных соображений по улучшению контента DVD: просто пишите на редакционное мыло (navigat@aha.ru, сабж. – Хочу на DVD!) о том, чего Вам не хватает для полного счастья в этой жизни. И если оно может быть найдено, скачано и выложено, то попадет в раздел "По заявкам наших читателей". В ближайших планах – объявление подписки на Нави с DVD, но сами понимаете, этот шаг мы сделаем в ответ на рост соответствующей потребности.

В начале подготовки номера было решено сделать его заснеженным и завьюженным, утыканным новогодними елками, заваленным блестящими игрушками, заезженным санями с красноносими дедами Морозами и обутыми в высокие сапожки Снегурочками. Под все эти красоты не нашлось подходящих журнальных площадей. Зато опять отличилась артель, выдавшая становящийся традиционным Action Kit 2003, в котором, кстати, уважаемый Дж. О. Бондер & Со пришли к сенсационному выводу о сдаче Америкой позиций в игротворении! Зато мы напечатали, и будем делать это впредь, информацию о содержании нашего DVD.

В очередной раз повезло любителям стратегий, арсенал которых пополнился сразу парой ожидаемых релизов – Age of Mythology и "Завоеванием Америки". И "наша" игрушка в этом дуэте смотрится лучше, хотя, тут снова нужно поставить ИМНО. Может оказаться и так, что мифологическая окраска AoM кому-то больше придется по душе, чем демонстрация того, какими путями США дошли до жизни такой.

Пришлось отложить и очередной материал о приключениях моих персов в Dark Age of Camelot, хотя интересного там произошло немало: и в походе на дракона довелось поучаствовать, и новые скиллы изучать – спеллкрафтинг и алхимию. Появились у меня и чары на Midgarde – троль-скальд и кобольд-шаман. Последний патч внес в игру просто радикальные изменения, введение слотового оружия перевернуло привычный геймплей. А ведь вот-вот в редакции должно появиться расширение The Shrouded Isles, то-то будет новых впечатлений. Обещаю написать обо всем подробно в первом номере 2003 года.

Со скорым наступлением которого мы Вас и поздравляем!

Искренне Ваш,  
Игорь Бойко

### Учредитель (соучредители)

Журавская Т. А.  
Даутов А. С.

### Главный редактор

Игорь Бойко aka BIB The Tall

### Выпускающий редактор

Константин Подстрешный

### Редактор раздела Action

Андрей Щур

### Редактор раздела Strategy

Владимир Веселов

### Редактор раздела RPG/Adventure

Андрей Алаев

### Редактор раздела Simulation/Sport

Леонтий Тютелев

### Редактор раздела Hardware

Юрий Пашолок

### Корректоры

Ирена Алекперова  
Алена Лукаш

### RPG Division

Александр Володкович aka Chaos Mage

### Арт-директор

Дмитрий Ароненко aka Alrick

### Дизайн и верстка

Сергей Самоварщиков

### Коммерческие директора

Сергей Журавский  
Али Даутов

### Художник

Александр Еремин  
Даниил Кузьмичев

### Ведущий раздела Cheats

Юрий Катков

### Senior Editor, Representative in the USA

Dmitriy Gertsev aka Spellbound

### Обложка

Medal of Honor Allied Assault: Spearhead

### Подписной индекс:

38888, 29666 (объединенный каталог)

### Адрес редакции:

123182, Москва-182, а/я 2  
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919  
E-mail: navigat@aha.ru  
<http://www.gamenavigator.ru>

### Антивирусное обеспечение:

Программа Антивирус Касперского  
ЗАО "Лаборатория Касперского"  
<http://www.kaspersky.ru>

### Обработка электронной почты:

Natural E-mail System The Bat  
©RITLABS S.R.L.  
(<http://www.ritlabs.com>)

### Доступ в Интернет:

Компания Zenon N.S.P. (<http://www.zenon.net>)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",  
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 48.800 экз.

Цена свободная.

ООО "Навигатор Пабблишинг", 2002 г.



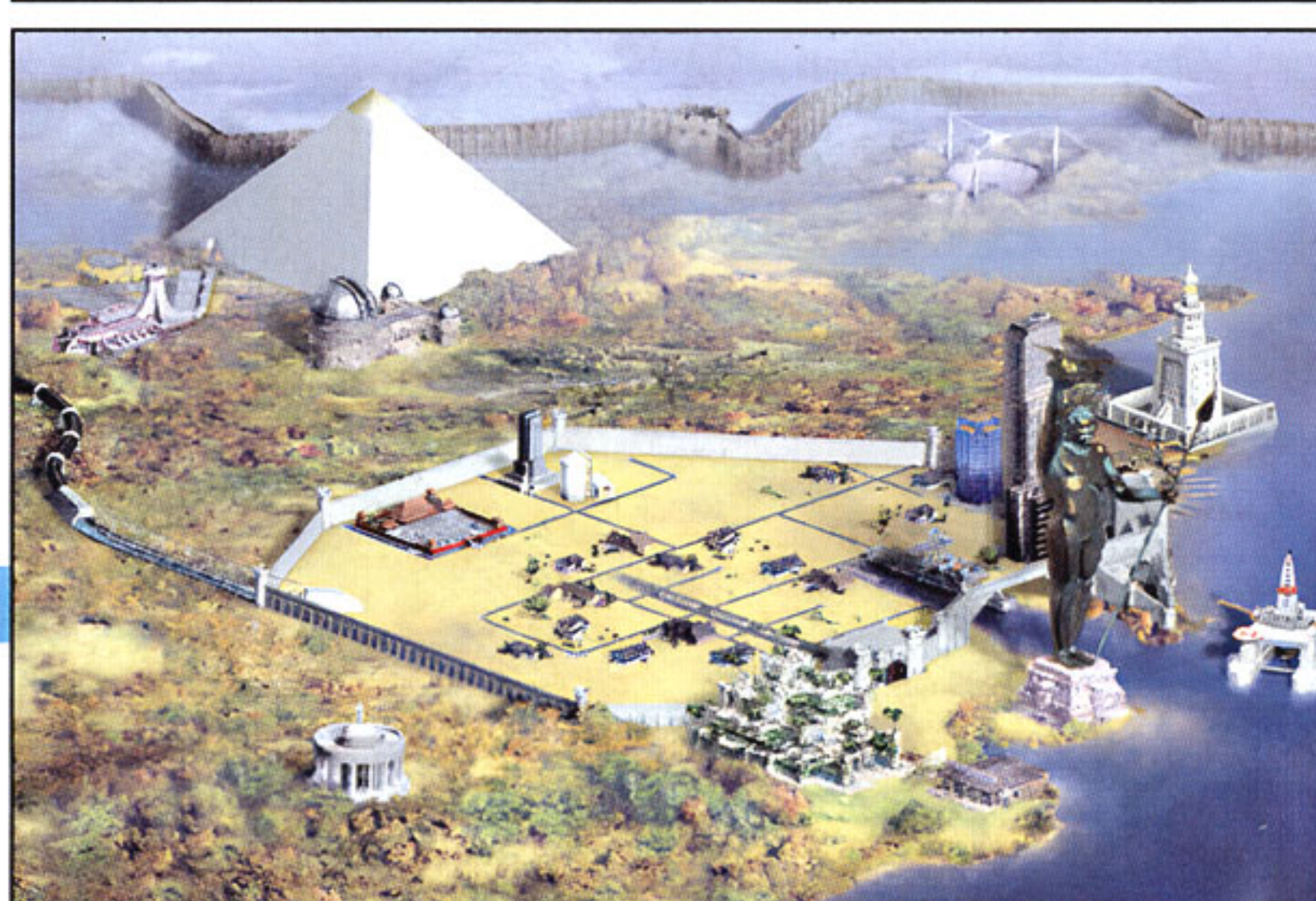
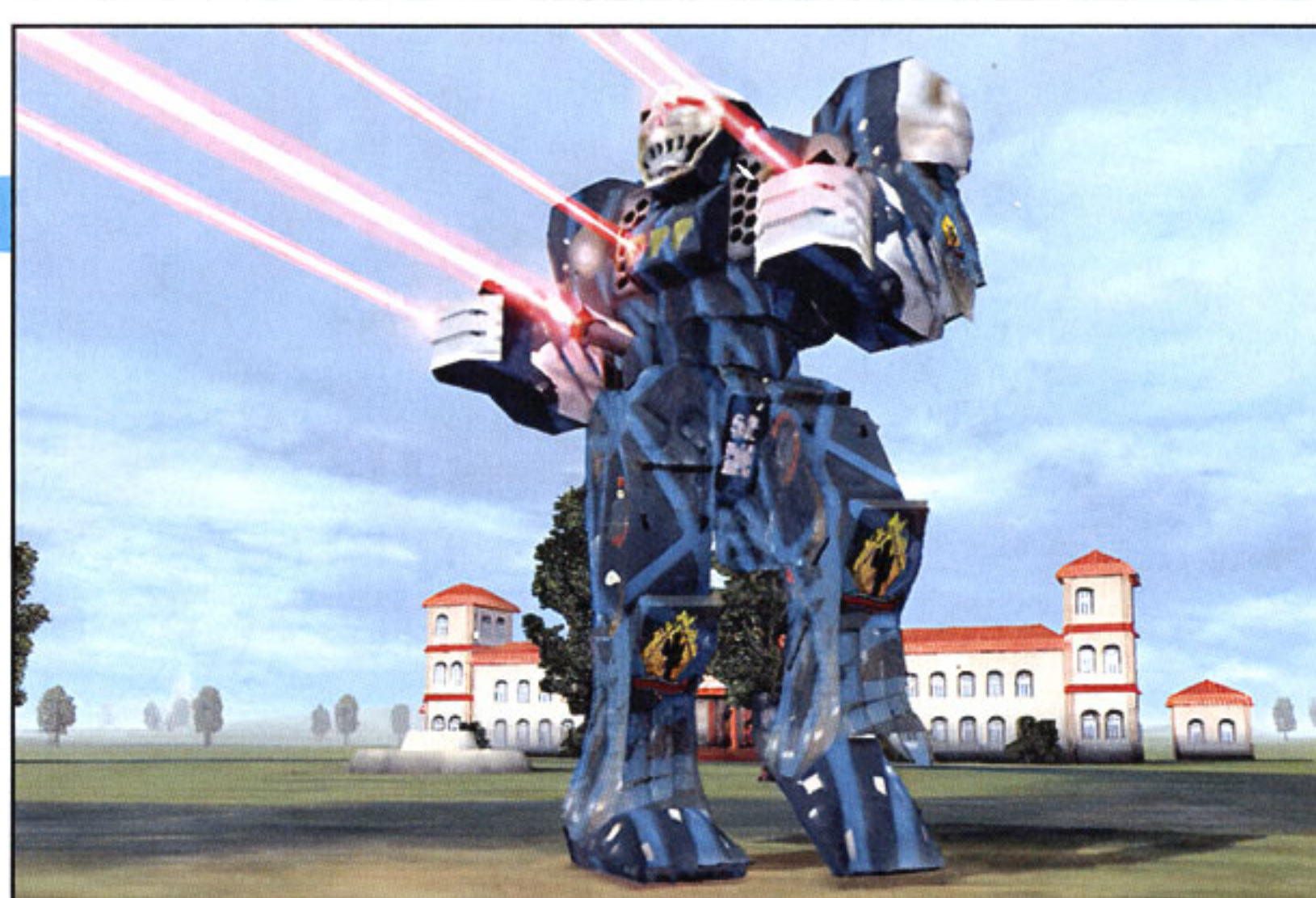
Конкурс на лучшую карту к WarCraft 3. Подведение итогов: итоги нас не подвели!	4
Новости	6
Локализации	16

## ACTION

Четвертый всадник апокалипсиса	24
<i>Psychotoxic</i>	
<i>U.S. Most Wanted: Nowhere to Hide</i>	25
Василий Теркин 2: Атака клона	26
<i>Medal of Honor Allied Assault: Spearhead</i>	
Спецназ Средиземья	28
<i>The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring</i>	
Штормило, смеркалось...	32
<i>Iron Storm</i>	
Инстинкт игры в прятки	34
<i>K. Hawk Survival Instinct</i>	
Волки на границе	36
<i>Mechwarrior 4: Mercenaries</i>	
Пять секунд на опохмел	40
<i>"Шторм: Солдаты неба"</i>	

## STRATEGY

UFO - как много в этом звуке...	44
<i>UFO: Aftermath</i>	
Circus Maximus	46
<i>The Gladiators of Rome</i>	
Династия	48
<i>Европа 1400 - Гильдия</i>	
Шел смертный бой за город Ельню	50
<i>Combat Mission: Barbarossa to Berlin</i>	
Еще один мешок счастья	52
<i>Sid Meier's Civilization III: Play the World</i>	
Историческая история	54
<i>Age of Mythology</i>	
Еще раз о красных орках	56
<i>Warcraft III: Rise of Krill</i>	
Ужас, летящий на крыльях	58
<i>Airlines 2</i>	
Сводка Главного командования	60
<i>Model Railroad Simulator</i>	
<i>Zoo Tycoon: Marine Mania</i>	
<i>Real War: Rogue States</i>	
<i>2150: Воды Стикса</i>	
<i>Гладиаторы</i>	
<i>Donald Trump's Real Estate Tycoon</i>	
<i>Squad Battles: Eagles Strike</i>	
<i>Treasure Planet: Battle at Procyon</i>	
Американская локализация	66
казацкой игрушки	
<i>Завоевание Америки</i>	



12 лет тому вперед	70
<i>Солдаты Анархии</i>	
Дело №19: Тени прошлого	74
<i>RollerCoaster Tycoon 2</i>	
Поле боя своими руками	76
Патриот-точка-ру	84
SIMULATION-SPORT	
Было гладко на бумаге	88
<i>RalliSport Challenge</i>	
EA Sports придется постараться	90
<i>Links 2003</i>	
Ultima Offline	92
<i>Enigma: Rising Tide</i>	
Удар по харизме	94
<i>Microsoft Combat Flight Simulator 3: Battle for Europe</i>	
Самая серьезная аркада	96
<i>Недетские гонки</i>	
КОПЫ вернулись!	98
<i>Need For Speed: Hot Pursuit 2</i>	
Щелчок	100
<i>NHL 2003</i>	
Видения Жака Вильнева	104
<i>Speed Challenge: Jacques Villeneuve's Racing Vision</i>	
Тотальный симулятор	106
<i>Total Immersion Racing</i>	
Новый сезон	108
<i>FIFA Football 2003</i>	

## RPG-ADVENTURE

Дер нибелунген ниht капитулирен	112
<i>Ring 2: Twilight of the Gods</i>	
Киберпанк в раю	114
Код доступа: РАЙ	
Мертвый тоже может играть...	116
<i>Некромания: Сила тьмы</i>	
Ай кен спик инглиш	118
<i>Another War</i>	
RPG для начинающих.	122
Часть четвертая. Инвентарь	

## CHEATS

Cheats	126
--------	-----

## MAXVIEW

Про голых...	128
--------------	-----

## Z-ZONE

Action Kit - 2003 или Артельно-познавательное и прогнозно-поучительное изложение перспектив развития жанра экшен в 2003-м году	132
Почта	154
Содержание CD\DVD	159

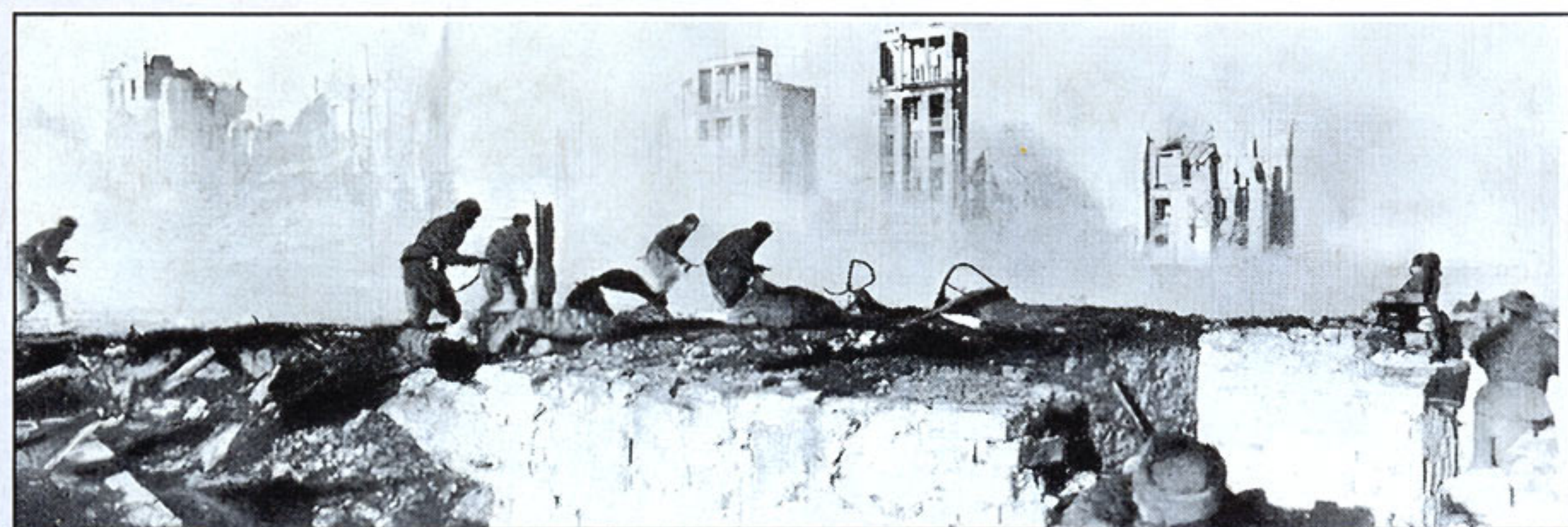
## С п и с о к и г р в н о м е р е :

"Шторм: Солдаты неба"	40	Iron Storm	32	Soldiers of Anarchy	70
Европа 1400 - Гильдия	48	K. Hawk Survival Instinct	34	Speed Challenge: Jacques Villeneuve's Racing Vision	104
Завоевание Америки	66	Links 2003	90	Squad Battles: Eagles Strike	63
Код доступа: РАЙ	114	Mechwarrior 4: Mercenaries	36	Sudden Strike 2	76
Недетские гонки	96	Medal of Honor Allied Assault: Spearhead	26	The Gladiators of Rome	46
Некромания: Сила тьмы	116	Microsoft Combat Flight Simulator 3: Battle for Europe	94	The Gladiators: Galactic Circus Games	62
2150: Воды Стикса	61	Model Railroad Simulator	60	The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	28
Age of Mythology	54	Need For Speed: Hot Pursuit 2	98	Total Immersion Racing	106
Airlines 2	58	NHL 2003	100	Treasure Planet: Battle at Procyon	64
Another War	118	Psychotoxic	24	U.S. Most Wanted: Nowhere to Hide	25
Combat Mission: Barbarossa to Berlin	50	RalliSport Challenge	88	UFO: Aftermath	44
Donald Trump's Real Estate Tycoon	63	Real War: Rogue States	61	Warcraft III: Rise of Krill	56
Enigma: Rising Tide	92	Ring 2: Twilight of the Gods	112	WarCraft III: Reign of Chaos	4
FIFA Football 2003	108	RollerCoaster Tycoon 2	74	Zoo Tycoon: Marine Mania	60
		Sid Meier's Civilization III: Play the World	52		

## С п и с о к р е к л а м ы в н о м е р е :

RRC	2 страница обложки
Русский стиль	3 страница обложки
1С	4 страница обложки
1С	15, 27, 33, 43, 57, 65, 75, 91, 111, 113, 117, 121, 125
Акелла	12, 13, 17, 18, 19
Бука	39, 59, 87
КРИ	9
Новый Диск	23
Руссоби-М	31, 47, 73, 103
Хобби-игры	120
Элвис-Телеком	29
Аудио книга	7
Person.ru	155
RINET	25
SuddenStrike.ru	156





# Лучшая карта для SUDDEN STRIKE 2

**Подвели мы итоги конкурса на лучшую карту к Warcraft 3. Конкурс на создание карт нам понравился. И вам, похоже, тоже. Так за чем дело стало?**



Так уж сложилось, что у многих наших читателей наравне с Толкиеном на полке стоят мемуары Шелленберга и Жукова или энциклопедия "Танки второй мировой" мирно соседствует с коробкой Diablo. И мы проводим новый конкурс. Конкурс по игре Sudden Strike 2 (она же "Противостояние 4"). На лучшую карту. Правила смотрите ниже.

## Правила конкурса

1. От каждого участника принимается одна синглплеерная карта (кампания) — это замечательно, но на их проверку уходит жуткое количество человеко-часов, созданная при помощи редактора для Sudden Strike 2 версии 2.0 и выше. Подробное описание редактора можете найти в номере.

2. Решившие принять участие в конкурсе должны выслать нам компилированную карту и исходники (карты и миссии). Карта должна быть совместима с версией "Противостояние 4", изданной "Руссобит-М".

3. Заполните паспорт карты (название, краткое описание карты, имя, фамилия, адрес и контактный телефон автора).

4. Карта не должна быть выложена в сеть до подведения итогов конкурса.

5. В конкурсе примут участие карты, полученные редакцией до 15 января на E-mail: [navigat@aha.ru](mailto:navigat@aha.ru) либо на почтовый адрес: 123182, Москва-182, а/я 2 (редакция не несет ответственности за сохранность дискет и компакт-дисков). Не забудьте отметить письмо сабжем "Лучшая карта для Sudden Strike 2".

## Приветствуются:

- историческая достоверность;
- применение скриптовых сцен и специальной техники. Нам, например, очень нравится бронепоезд;
- качественно проработанный ландшафт. Песня "Поле, русское поле..." не подразумевает однообразную зеленую текстуру.

## Не приветствуются:

- толпы противников, сходящиеся в чистом поле. На таких картах можно тестировать процессоры, но не играть;
- 19 "Штурмтигров" на одной карте (их всего было 18), 21 "Першинг" (в бою побывало лишь двадцать танков), США, сражающиеся с СССР; Германия, побеждающая

Японию, и прочие образчики альтернативной истории и темпоральных сдвигов... Старайтесь придерживаться реалий;

- ворованные карты. Приславшие нам миссии из интернета будут приговорены к расстрелу полевым судом по законам военного времени.



Автор лучшей карты получит главный приз — микрокомпьютер Palm m500, предоставленный компанией RRC, официальным дистрибьютором компании Palm Inc.



Среди остальных участников будут разыграны поощрительные призы от компании NMG.

Все карты займут достойное место на прилагаемых к журналу CD и DVD-дисках.

Как, вы еще здесь? Нале-во, правое плечо вперед, за редактором шагом марш!

## Итоги конкурса "Моя игровая зона"

Сергею Быстрову удалось выбраться из лабиринтов "Квейка" и лично приехать к нам из Питера за призом.



## Итоги конкурса "Лучшая карта для Warcraft 3"

Смотрите на следующей странице.



# Конкурс на лучшую карту к Warcraft 3

Дмитрий Роммель aka Rommel

## Подведение итогов: итоги нас не подвели!

**Д**оварищи! Граждане! Господа! Участники нашего замечательного конкурса! От имени эльфийского народа я возмущаюсь вами! Среди вас не нашлось ни одного халявщика, ни одного лентяя, ни одного вора! На конкурс не было прислано ни одной откровенно слабой работы, не говоря уже о картах, украденных из Сети, а лучше – с нашего компакт! Позор! Я в глубокой печали. Из-за вашего трудолюбия, умения, а порой и таланта несчастные эльфы (которые на самом деле эльфийки) так и не получают в свое распоряжение ни одного человека! Им придется обходиться орками! Или, того хуже, мертвяками! И как вам только не стыдно...

**Категория "D": простота все же лучше воровства**  
Сюда попали карты, слишком просто и бедно оформленные как в плане ландшафта, так и триггеров. Тем не менее, причисление к этой категории отнюдь не означает, что занесенные сюда карты – полный отстой, просто на фоне более совершенных конкурентов они не смотрятся. Совсем...

**Ozero, Pustosh, Ashenval Wood**  
Автор: Druid [DC]



Сей набор простеньких мультиплеерных карт пришел к нам раньше всех прочих работ. Вообще-то мы принимали на конкурс только сингл-карты (о чем мы черным по синему писАли в правилах), однако ради творений Druid'a сделали исключение.

**Достоинства:** мультиплеер получается весьма занятным, особенно с тем количеством ресурсов, что отвалил нам добрый автор.

**Недостатки:** создается впечатление, что все карты были сделаны за полчаса (максимум). Ландшафт примитивен, слишком много однообразных пространств.

**Оценка:** под пиво потянет.

**Meat-1, Meat-2, Meat-3**

Автор: Петушков Сергей Алексеевич  
Название на 100% соответствует содержанию. Небольшая группа крутых героев под вашим руководством – и бесконечный респаун скелетов (как вариант – орков) под управлением компьютера. Автор явно пошел по пути минимальных трудозатрат и максимальной зрелищности, вот только технические возможности большинства компьютеров не учел – при



появлении на экране пары сотен мертвяков даже достаточно мощные машины начинают впадать в ступор и выдавать в лучшем случае слайд-шоу...

**Достоинства:** весело, кто бы что ни говорил.

**Недостатки:** ландшафт исключительно примитивен, да и тормозит это все безбожно.

**Оценка:** примитивно, но с изюминкой.

**Категория "C": всякое-разное**

К этой категории мы отнесли те карты, которые в силу ряда соображений нельзя причислить ни к "примитиву", ни к "почти шедеврам". В общем, крепкие середняки. Троечники, говоря школьным языком.

**Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring**

Автор: Ананин Виктор



Очередная вариация на бессмертную тему "Властелина колец" – на этот раз в мир Warcraft III был почти буквально перенесен сюжет одноименного фильма. Похоже, автор так и не уразумел, что хорошая основа еще не гарантирует хорошей карты. Результат – играть ску-у-учно. Зато Арвен разъезжает на тигре, хоб-

биты отпустили бороды, а Леголас... нет, это словами не передать. Это нужно видеть.

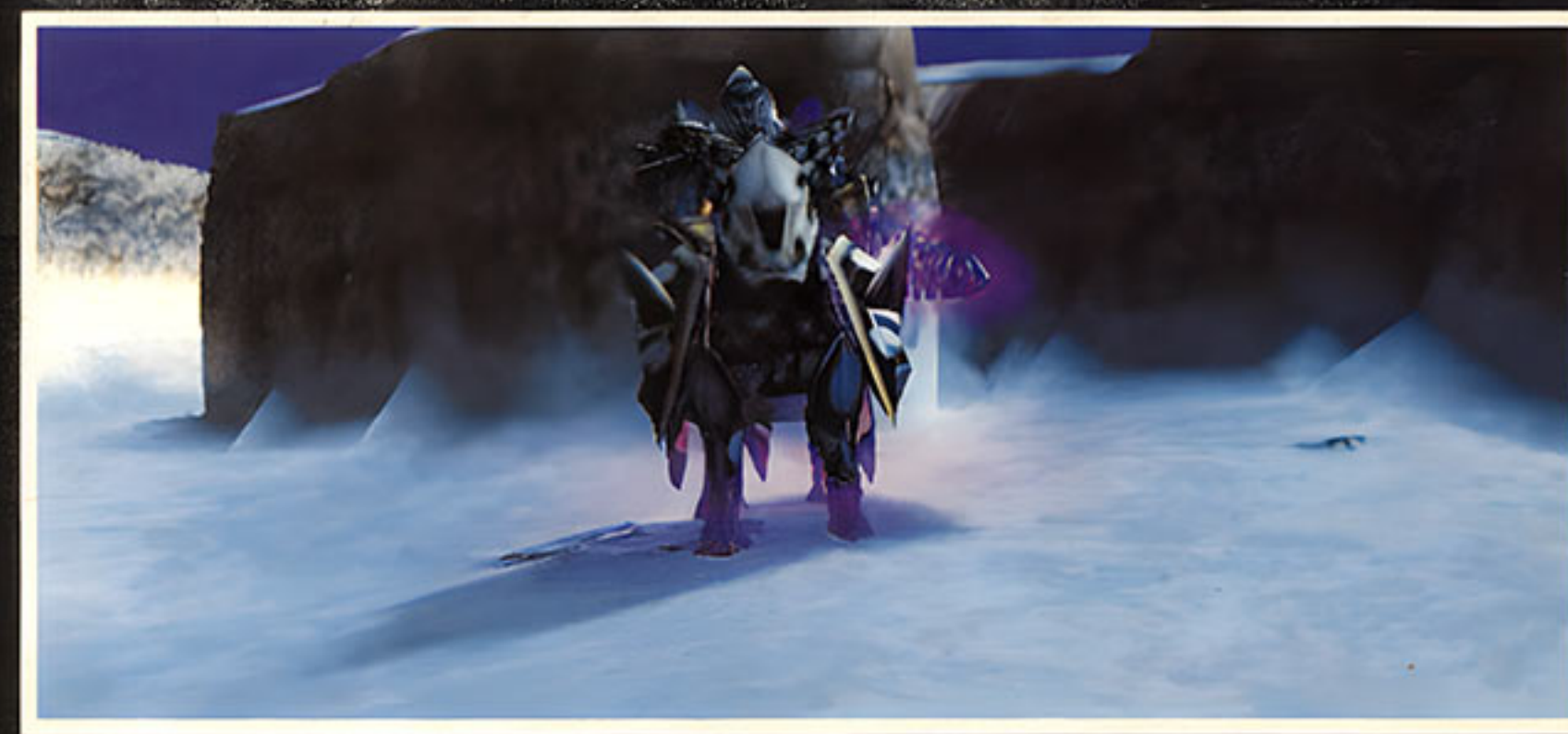
**Достоинства:** "Властелин колец" остается собой, пусть даже и в такой интерпретации. Плюс к тому – неплохие скриптовые сценки.

**Недостатки:** ландшафт разнообразием не отличается, диалоги примитивны (от оригинала в них мало что осталось), багов – товарный состав и маленькая тележка...

**Оценка:** три балла (один – за выбор первоисточника, два – за исполнение).

**The COK (intro)**

Автор: Revenant



Очень неплохой скриптовый ролик, посвященный атаке нежити на поселение людей. Если бы к нему прилагалась такого же качества кампания – был бы у нас победителем (или хотя бы "особа, приближенная к победителю"). А так – хорошо, но мало.

**Достоинства:** режиссура – высший класс. Ролик весьма хорош...

**Недостатки:** ...но кроме ролика здесь ничего нет. А хотелось бы.

**Оценка:** тройка с большим, толстым и мясистым плюсом.

**Категория "B": без пяти минут на троне**

При стечении обстоятельств любая из представленных здесь карт получила бы заветное первое место, однако у каждой нашлись и недостатки, не совместимые с призом. Одних подвело незнание языка, других – невниманье к деталям...

**The Orcs Dungeon Part I: Earth Rat**

Автор: Туляков Илья Владимирович  
Приключения орка в подземелье. Сюжет проработан весьма неплохо, в наличии имеется некоторое количество квестов. Ландшафт также не подкачал. Одна-





**Warblade**  
With out papers you don't in

**Достоинства:** озвучка (единственная озвученная карта среди представленных на конкурс), сюжет, общая концепция.



**Недостатки:** транслит порой тяжело читается, да и дизайн не на высоте.

**Оценка:** 4/5 от "Good" и 1/5 от "Bad".

### Категория "А": герой дня Beginning of Eternity

Автор: Комзолов Александр Андреевич

А вот и Он. Победитель. Автор самой настоящей кампании, да не простой, а тесно переплетенной с сюжетом игры. Сразу видно, что автор знает и любит вселенную Warcraft'a. История о первом появлении Пылающего легиона в землях Калимдора рассказана и показана так умело, что не грех было бы вставить эту кампанию в оригинальную игру! В техническом плане все прекрасно – ландшафт проработан до мелочей, скриптовые сценки и диалоги – на высоте (прекрасный английский!). Однако не бывает божек меда без ложек дегтя в комплекте. К сожалению, без недочетов не обошлось. В наличии имеются баги – причем довольно серьезные (например, в начале одной миссии игрока сразу же ожидает проигрыш – вне зависимости от его действий), так что идеальной кампании на этот раз не получилось. Однако даже в таком виде творение г-на Комзолова заслуживает высшей оценки. Nail to the King, baby!

**Достоинства:** сюжет на высоте, играбельность на высоте, дизайн там же... Все по высшему разряду!

**Недостатки:** баги, баги и еще раз они же. Тщательнее надо, тщательнее!

**Оценка:** большая золотая пятерка, слегка омраченная маленьким минусом.



**Cenarius**  
I already know that. My powers have returned when you cleansed my Grove. Illidan's betrayal pains me greatly, the demons made an excellent move when told him about the source of my powers.

ко всю игру напрочь убивает ужасно кривой английский. С таким знанием языка все же лучше было бы сделать карту на русском (хотя бы с помощью транслита) – в таком случае вместо немого юродивого перед нами предстал бы красавец-призер. А так – карта только для тех, кто текст на экране не читает из принципа.

**Достоинства:** сюжет, квесты, дизайн – все на высоком уровне.

**Недостатки:** корявый текст, мелкие баги и недоработки.

**Оценка:** четыре балла с маленьким минусом по шкале Рихтера.

### Barmaley's Bar

Автор: Зарецкий Ян Германович (Garbage)



Карта про наш любимый клан Навигатор Дрегоны! "БАВ или История с чомоданчиком" порадует любого, кто знаком с такой онлайн-ролевой, как Dragon Court. Воистину, дело Сотника живет и побеждает! А теперь обратимся к сухим фактам – карта не так хороша, как могла бы быть. Незнакомые с DC люди не найдут в ней ничего экстраординарного – дизайн примитивен, сюжет и герои понятны только "избранным". Хорошая тема еще на гарантирует хорошей игры. В общем, дав... (за спиной возникает силуэт главного редактора) Эээ... Кхм-хм. В общем, давно мы не видели такой интересной карты!

**Достоинства:** ND – рулит!

**Недостатки:** кроме классного сюжета, похвалить нечего. Что дизайн, что

играбельность – "все не так, ребята".

**Оценка:** четыре с половиной балла (из них пришлось 2,5 добавить за выбор темы).

### Suppression of Revolt

Автор: Казанцев Андрей Владимирович



"Раз собирается веший Принц Генрих отомстить неразумным андедам (и гномам за компанию)". Автор "Слова о полку...", конечно, от таких строчек в гробу перевернется, зато автор "Suppression of Revolt" может довольно потирать руки – его творение оценено по достоинству. Дизайн хорош, скриптовые ролики – на высоте. Вот только опять подвело знание языка – на этот раз русского. Когда п-дцатый раз читаешь "подОвление", начинаешь тихо звереть...

**Достоинства:** карта маленькая – да удаленькая. Сделана аккуратно, к ландшафту придинок нет, да и сюжет на уровне.

**Недостатки:** больно короткая, да и порой от диалогов воротит – по вышеуказанной причине.

**Оценка:** фантастическая четверка.

### Good or Bad

Автор: Усков Станислав Евгеньевич

Очень масштабное приключение двух морпехов в незнакомом им фэнтези-мире. Карта на русском (транслит) плюс к тому герои озвучены! Не слишком профессионально, но все же. Играть интересно, хотя порой обращаешь внимание на довольно примитивный дизайн ландшафта.



# Новости

Андрей Егоров  
Владимир Чаплыгин  
Андрей Иванов  
Horse With No Name

## Геймер взрослеет

Аналитики из конторы Jupiter Research недавно провели исследование по детальному изучению количества геймеров на планете Земля. Оказывается, среднестатистическому игрок – это белый мужчина 23 лет отроду. Аналитики также сделали прогноз, что к 2007 году число игроков по сравнению с нынешним временем увеличится примерно на 40 процентов. Причем среднестатистический геймер отнюдь не помолодеет. Так что компаниям-издателям стоит всерьез задуматься над тем, что скоро им придется завоевывать успех не у падких на рекламу подростков, а у сформировавшихся взрослых людей. – В.Ч.

## Создателей Hitman 2: Silent Assassin обвинили в расизме



Святыня сикхов Harmandir Sahib (Храм Бога или Золотой Храм) в Амристаре

Обвинителями выступили сикхи, им весьма не понравилась финальная миссия бестселлера, события которой разворачиваются в локациях, представляющей собой священный храм сикхов. От игрока требуется проникнуть внутрь здания и истребить группу фанатиков, приверженцев дьявольского культа. При этом сооружение в игре весьма напоминает самую почитаемую святыню сикхов, храм Гармандир Сагиб (Harmandir Sahib) в Амристаре, который также известен как Золотой Храм (тот самый, из которого в 1984 году индийские вооруженные силы выбили пенджабских террористов, о чем, кстати, упоминается в игровом брифинге).

Компания EIDOS отреагировала на обвинение в расизме без особой суеты – с официального игрового сайта были убраны некоторые изображения и тексты. Также был выпущен соответствующий прессрелиз, в котором подчеркивается, что никто никого умышленно не хотел обижать, и что будут предприняты шаги для нормализации ситуации. Несмотря на то, что под соответствующей онлайн-петицией с требованием запрета игры и изъятия ее из продажи продолжают появляться подписи, EIDOS не особо не волнуется. Более того, она объявила о портировании Hitman 2 на GameCube. Релиз должен состояться весной 2003 года. – HWNN

## Британская игровая индустрия наградит лучших



Публикуется в Англии еженедельник MCV (The market for Home Computing & Video Games). Тираж у него довольно скромный – порядка 11000 экземпляров, что не помешало ему стать инициатором организации церемонии MCV Industry Excellence Awards 2003, которая запланирована на 20 февраля следующего года. Место проведения мероприятия – г. Лондон. Всего ожидается 15 наград – по пять на три сектора: Retail (Розница), Marketing (Маркетинг) and People (Люди). Решения по награждениям в каждом секторе будет принимать жюри из пяти выдающихся представителей индустрии и одного сотрудника MCV. – HWNN

## Господи, спаси детей и зверей от America's Army



В США начинается очередной истерический раунд игробоязни, на этот раз козлом отпущения служит бесплатно-пропагандистская America's Army. В частности, некий отец семейства по имени Джек Томпсон, будучи адвокатом, подал в суд на Пентагон, утверждая, что армия США допустила серьезную ошибку, выпустив этот исключительно популярный шутер от первого лица. Одно из его замечаний представляет особый интерес:

“Пока министерство обороны пыталось засечь вашингтонского серийного убийцу-снайпера, оно же тренировало новых снайперов ему на смену”. Любопытное утверждение, учитывая полное отсутствие каких-либо связей между снайпером (бывшим военным) и компьютерными играми.

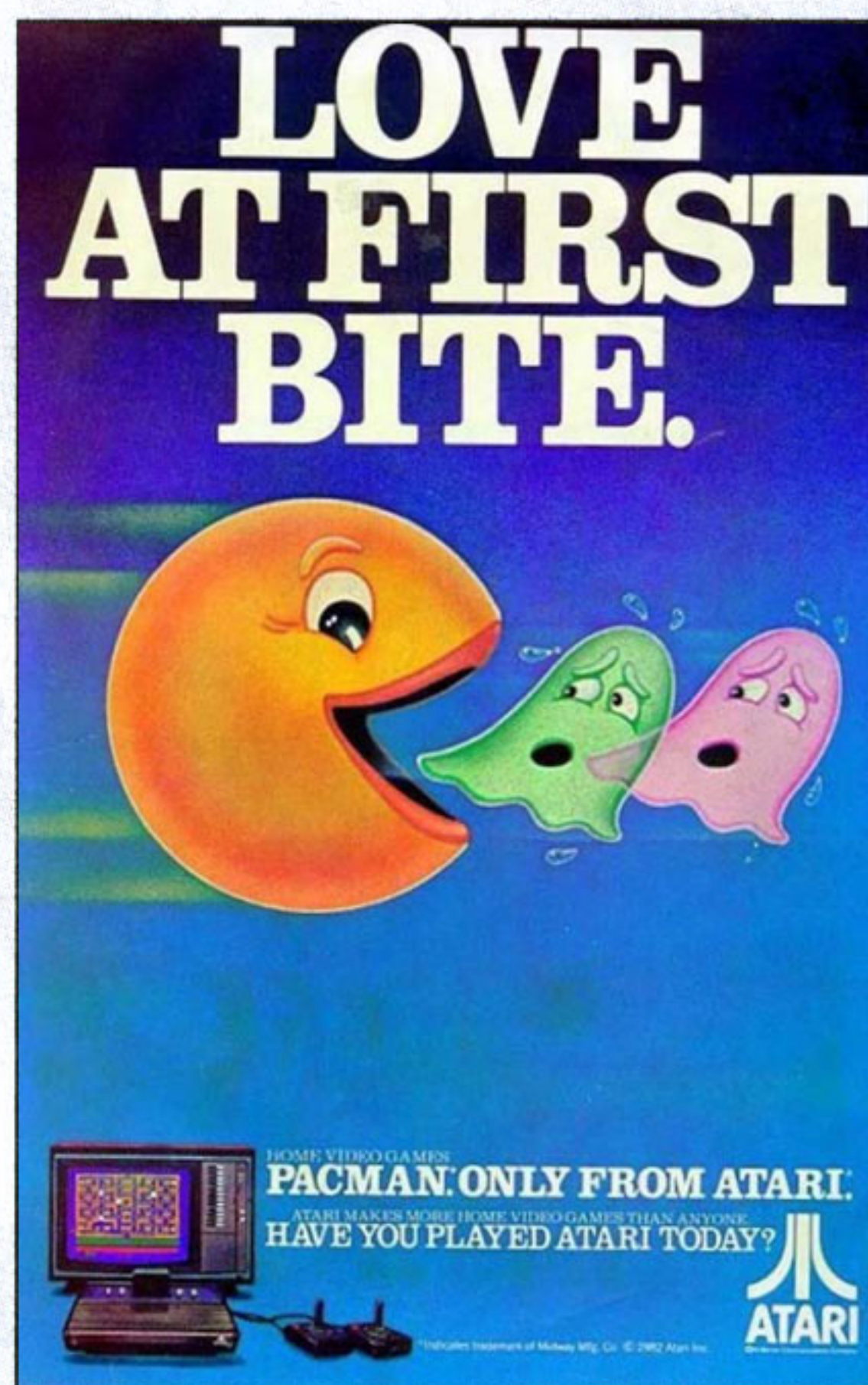
Шестидесять процентов американцев (145 миллионов человек) регулярно играют в компьютерные игры, которые в последнее время все чаще и чаще подвергаются параноидальным нападкам, подогреваемым любыми “ужасиками” из реальной жизни. И при этом никому в голову не приходит обратить свой праведный гнев против того же мультимиллионного бизнеса по розничной торговле оружием. – HWNN

## Японцы вновь впереди планеты всей



Сто сорок ученых и представителей всевозможных компаний собрались в городе Шиджонават (префектура Осака) с целью отметить создание Game Amusement Society – первого японского академического общества, созданного для всестороннего изучения и разработки компьютерных игр. Одно из направлений работы общества – внедрение компьютерных игр в образование, социальное обеспечение и искусство. Также представители GAS собираются читать циклы лекций по созданию игр в школах и колледжах. Общество намерено устраивать всевозможные конкурсы для разработчиков-индивидуалов, обеспечивая возможность размещения их творений в интернете для обсуждения и обмена опытом. В настоящее время в обществе состоит порядка ста регулярных членов, главным образом – академиков, и свыше 300 интернет-членов. – HWNN

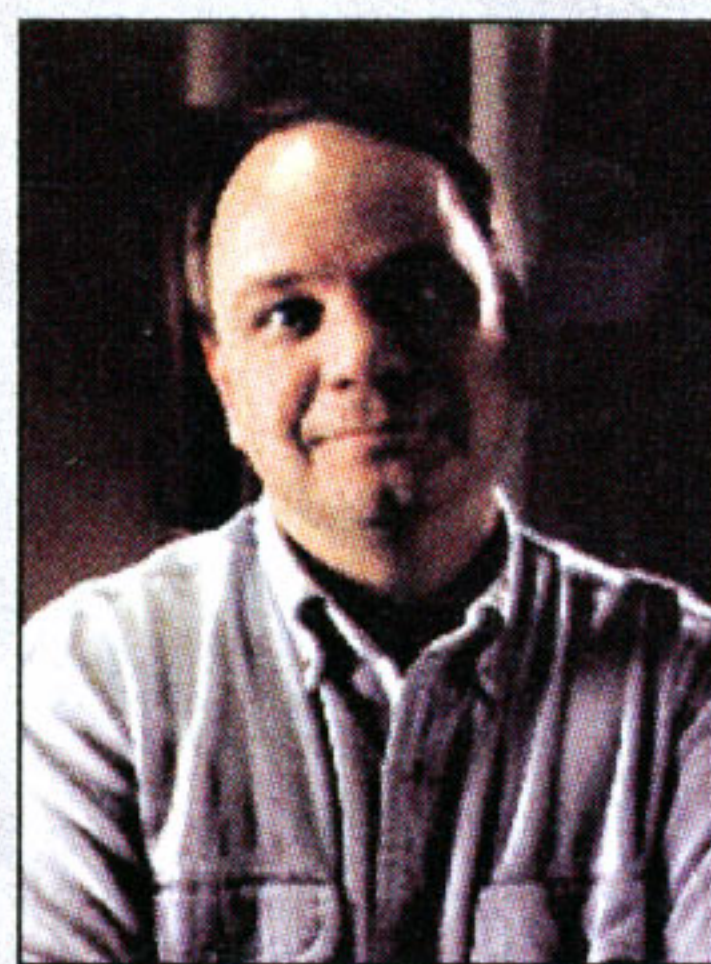
## Рас-Man на большом экране



Японский разработчик и издатель игр компания Namco подписала контракт с голливудской киностудией Crystal Sky о передаче последней прав на выпуск фильма с участием одного из наиболее известных героев компьютерных игр (особенно в восьмидесятых) – желтого прожорливого шарика под именем Рас-Man. “Нет ни одного названия игры более известного, чем Рас-Man, – сообщает Steven Paul, директор Crystal Sky, как-то забыв о тетрисе, – его знают и любят все: и дети, и их родители”. Киностудия планирует снять полнометражную ленту для семейного просмотра в жанре fantasy adventure. – А.И.

## Sid Meier стал почетным мерилендцем

Одна из самых известных личностей в игровой индустрии, папа Цивилизации и многих других великолепных игр



Сид Мейер (Sid Meier) был удостоен чести стать почетным гражданином штата Мериленд, США. Губернатор штата в своей речи поблагодарил мастера игровой индустрии за то, что он выбрал именно его штат в качестве места проживания и работы, а также за то, что в свое время он дал толчок для развития игровой индустрии в Мериленде. Именно благодаря легендарной фирме Microprose Software, в которой Сид был одним из соучредителей, в начале восьмидесятых началось развитие Hunt Valley. Именно в этом местечке и располагается с 1996 года фирма Мейера – Firaxis Games.

“Я был глубоко тронут, получив этот титул”, – прокомментировал событие сам Сид. – “Я решил сделать Мериленд своим домом, поскольку это замечательное место для жизни и работы”. – А.И.



А БЫЛ ЛИ МАЛЬЧИК?



Да играл ли этот John Allen Muhammad в компьютерные игры? Это же не баскетбол, вроде... Никаких прямых связей между отстрелами вашингтонского снайпера и компьютерными развлечениями не отмечено, но поиск ведѣм уже начался. Им занимается полиция графства Монтгомери, США, полагающая, что существует связь между десятком американских трупов и играми, содержащими насилие. Вездесущие местные репортеры сообщили народу, что занятые в расследовании детективы приобрели копии подобных игр, в частности - Grand Theft Auto 3. Как полагает Дэвид Уолш, сотрудник National Institute on Media and the Family, ноги у этой затеи растут из обнаруженной у преступника карты таро с надписью I am God. Все еще ничего не поняли? Игроки часто употребляют подобные выражения, вот детективы и копают версию того, что киллер был игроком, потому что во многих играх встречаются события смахивающие на обстоятельства снайперских убийств. Остается надеяться, что кто-то с не меньшим рвением обратит внимание на пребывание Джона Аллена Муххамеда в армейской школе снайперов США. - HWNN

Драйв в полной темноте



Три голландских студента, изучающих курс Music Technology в Utrecht School of the Arts, представили широкой общественности Drive, компьютерную гоночную игрушку для слепых детей, которую они разработали в сотрудничестве с Bartimus Institute для слепых. В игре вообще нет графики, ее единственная начинка - звук.

Цель игры - достичь максимально возможной скорости на новейшей машине, названной Шаттлом. Авто движется по неизменяемой трассе, причем игрок может подбирать всевозможные наращивающие скорость бустеры. Определенные звуковые эффекты служат помехами этому процессу. По ходу дела игрок получает дополнительную информацию из комментариев штурмана по имени Боб.

Игра появилась после дотошных исследований, проведенных авторами - Sander Huiberts, Richard van Tol и Hugo Verweij. Предыдущие попытки создать нечто подобное оказались неудачными из-за стремления разработчиков отразить

звуками графические элементы. В Drive же упор делался на достижение максимального эффекта исключительно с помощью звуков.

Dive содержит один уровень, найти ее можно на прилагаемом к журналу DVD. Или скачать (38Mb - версия в MP3 качестве, 115 Mb - в качестве CD) с сайта девелоперов - <http://drive.soundsupport.net/>. - HWNN

Матричная игра



Кадр из фильма: Киану Ривз отмахивается от кучи агентов Смитов, которые теперь умеют себя копировать

Назваться она будет Enter the Matrix, а разрабатывает ее Shiny Entertainment, не так давно приобретенная Infogrames со всеми потрохами, среди которых и заваялась лицензия на производство игр по мотивам вселенной "Матрицы". Релиз намечен на середину мая, приблизительно в это же время должна состояться театральная премьера второго матричного кина под названием The Matrix Reloaded. Одновременные премьеры такого рода давно уже стали популярной фишкой, не правда ли? Подробностей пока мало: сценарий игры готовят все те же братики Вачовски, а озвучкой персонажей займутся актеры, занятые в фильме. - HWNN

По стопам  
Grand Theft Auto



Девятнадцатилетний Micah Zoerner, житель города Сомерс, штат Висконсин, обвиняется в воровстве, кражах со взломом и нескольких угонах автомобилей. Все началось с того, что Micah был пойман с поличным офицером полиции при попытке угона автомобиля со стоянки близ одного из жилых кварталов деревни Pleasant Prairie. При аресте у него были обнаружены ключи от автомобиля, угнанного за неделю до этого. Представитель полиции объявил прессе, что, по словам обвиняемого, на противозаконные действия его вдохновила игра Grand Theft Auto 3. С учетом того, что, по мнению полицейских, Micah замешан в около сотне подобных преступлений для GTA 3 в США скоро начнутся темные времена. - А.И.

# БУДЬ В ТЕМЕ!

## АУДИОКНИГА

На MP3-дисках -

Только самые популярные зарубежные и российские авторы:

**С. Лукьяненко**  
**М. Успенский**  
**А. Сапковский**  
**А. Белянин**  
**Г. Гаррисон**  
**Г. Л. Олди**  
**Дж. Р. Р. Толкиен**  
**Е. Лукин**  
**К. Саймак**  
**Р. Злотников**  
**А. Маринина**  
**Р. Шекли**  
**С. и М. Дяченко**  
**Р. Хайнлайн**  
**и другие.**



На оригинальной обложке для PC вы ознакомитесь не только с полной версией произведения, но и с биографией автора и фотографиями из личного архива.

Приобретая аудио книгу вы имеете возможность, не меняя привычного образа жизни, прослушивать любимые произведения.

Горячая линия: ☎ (095) 785-60-99  
✉: [audiobook@cdcom.ru](mailto:audiobook@cdcom.ru)  
Официальный сайт: [www.cdcom.ru](http://www.cdcom.ru)  
Оптовые поставки: ☎ (095) 785-60-88  
✉: [sale@cdcom.ru](mailto:sale@cdcom.ru)

### Я слушаю книгу, когда...



занимаюсь спортом



работаю



еду в машине



отдыхаю



**А ВЫ?**



## Релизы перенесены на 2003 год

На 20 февраля:

"Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения"



"Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения" будет не add-on'ом, а полноценным продолжением серии "Ил-2 Штурмовик". Для игры в "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения" не требуется установки оригинальной версии "Ил-2 Штурмовик". - А.И.

На 3 квартал: XIII



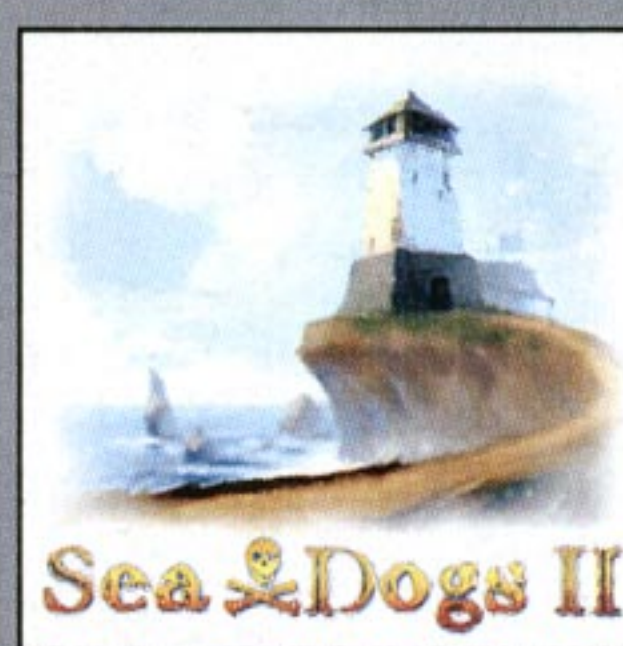
Причина стандартна: необходимость довести игру до идеального блеска. XIII создается по мотивам одноименной серии комиксов, нарисованной бельгийским художником Жаном Ван Хаммом еще в 1984 году. Кстати, XIII - имя главного героя. Комиксы обрели популярность благодаря необычной атмосфере: воедино смешались мистика и заговоры, динамика событий и тщательная проработка сюжета. Остается надеяться, что все это мы увидим и в игре. - А.И.

На февраль: Операция "Черный Ястреб"



Изменение сроков выпуска Delta Force: Black Hawk Down связано с дальнейшей оптимизацией игрового процесса. Игра повествует о неудачной операции американского спецназа в Сомали в 1993 году, ставшей самым крупным поражением США со времен войны во Вьетнаме. - А.И.

На весну: "Корсары 2"



Разработка игры теперь осуществляется не только для PC, но и для Xbox. Также было принято решение увеличить сроки тестирования, чтобы учесть пожелания и замечания игроков. Точная дата выхода будет объявлена дополнительно. - HWNN

На I квартал:

Gothic 2 и AquaNox2: Revelation



Компания JoWooD Productions задерживает выход двух весьма ожидаемых игр. Во-первых, любители RPG будут явно раздосадованы переносом сроков выхода английской версии игры Gothic 2 на первый квартал будущего года. Хотя в Германии, Австрии и Швейцарии игра выйдет, как это и планировалось, двадцать девятого ноября этого года. Во-вторых, будут огорчены любители экшена и подводных лодок, выход AquaNox2: Revelation также перенесен. Обе эти задержки, по официальному заявлению компании JoWooD Productions, связаны с желанием доработать баланс игр и выдать на рынок безглючный продукт. - А.И.

На 11 февраля: игры C&amp;C: Generals

Компания Electronic Arts приняла решение о переносе из-за боязни конкуренции: в начале 2003 года ожидается целая вереница хитов, что в итоге может сказаться на продажах C&C: Generals. - А.И.

## Фанатам Tomb Raider

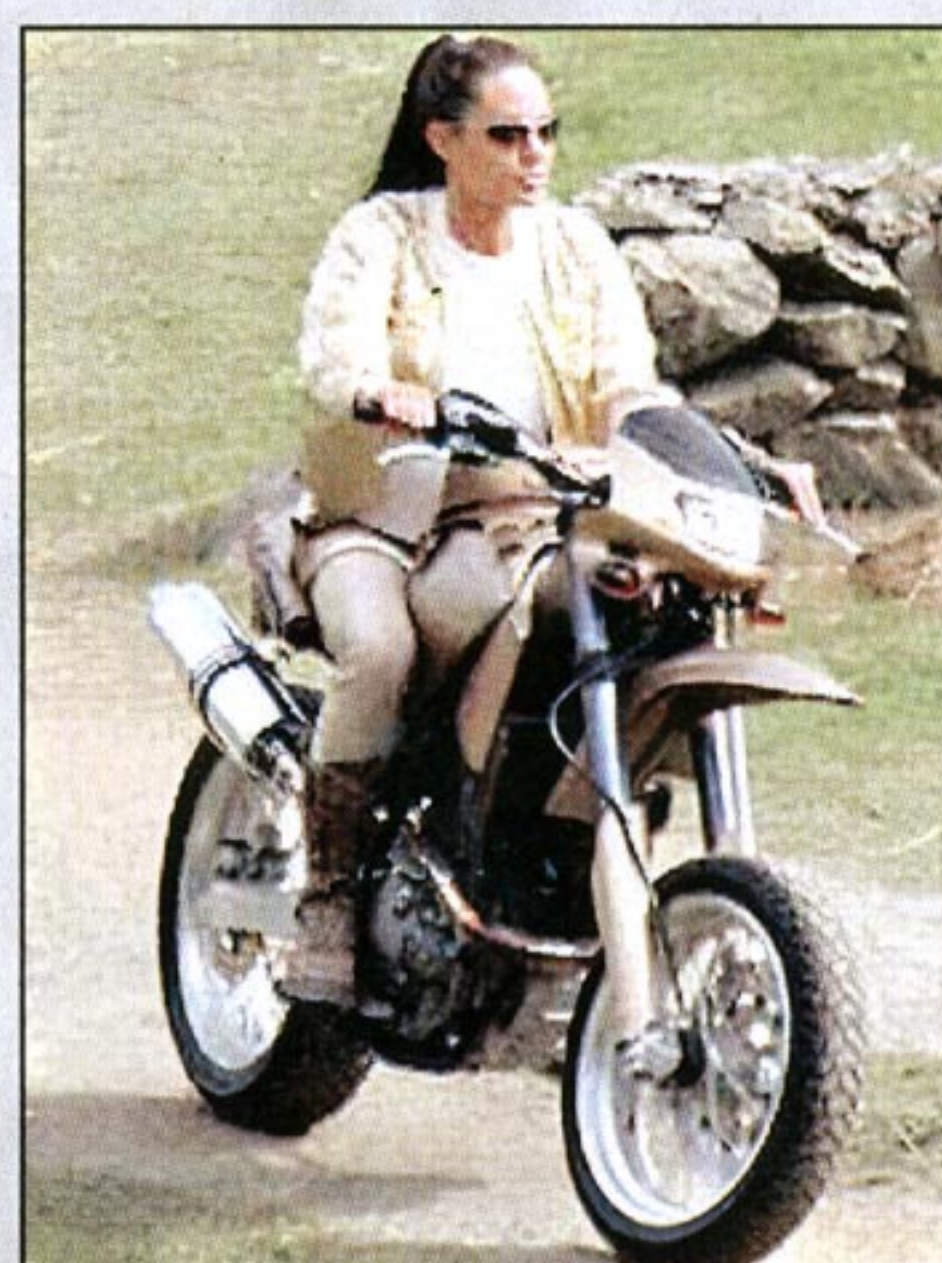
Женщины сторонятся Лары Крофт



Мы уже сообщали ранее о том, что релиз Angel of Darkness перенесен на следующий год. Одна из причин переноса - необходимость во всестороннем тестировании игры. Как оказалось, у Core Design возникла проблема, связанная с этой особенностью разработки: среди тестеров игры совсем нет женщин. Пиарщик компании Гарри Ридинг заявил, что ему хотелось бы поправить эту ситуацию и привлечь женщин с необходимым набором умений к тестированию беты: "Мы понятия не имеем, почему женщины не предлагают нам свои услуги. Мы считаем, что для тестирования игры требуется довольно специфическая логика, и как раз женщины весьма сильны в этой области".

В коллективе Core Design, расположенной в Derby's Pride Park, в данный момент работает 85 человек, из которых только пять принадлежат к прекрасному полу. - HWNN

## Производство Lara Croft: Tomb Raider: The Cradle of Life идет полным ходом



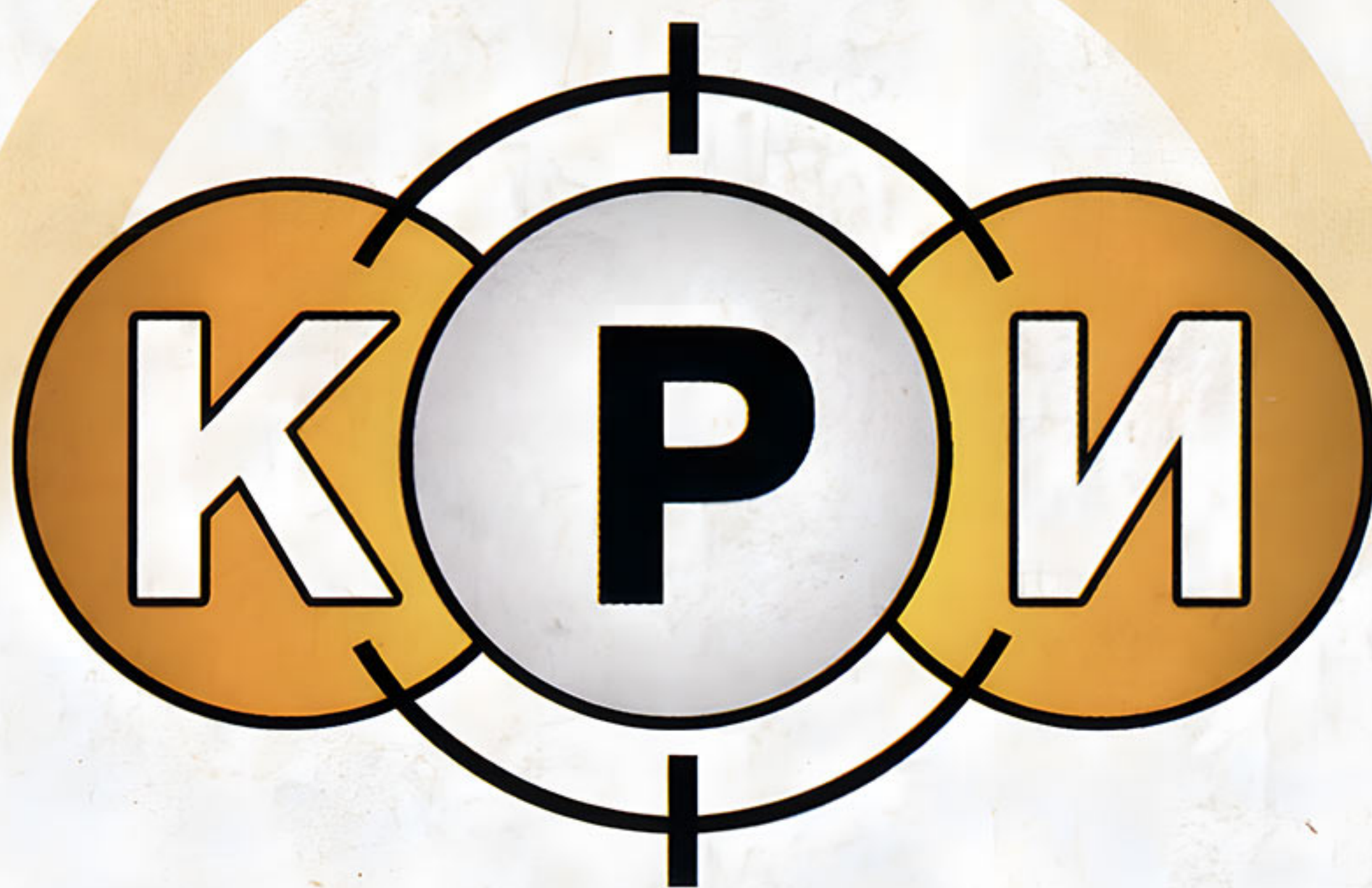
Рабочий момент съемок

Релиз второго фильма по томбрайдеровским мотивам намечен на 25 июля 2003 года. Не исключено, что к тому времени изменится и название фильма, вариант, приведенный в заголовке, не является окончательным. Возрастная ориентация ленты - от 13 лет, слухи о голой Анджелине Джоли на протяжении половины экранного времени - фикция. Снимают кино те же Mutual Film Company (Virus, Hard Rain, Black Dog) и Lawrence Gordon Productions (Mystery Men, Boogie Nights, K-PAX), которые делали и Lara Croft: Tomb Raider. Дистрибуцией займется Paramount Pictures. В ролях: Angelina Jolie (Lara Croft), Chris Barrie (Hillary), Gerard Butler (Terry Sheridan), Ciaran Hinds, Djimon Hounsou, Til Schweiger, Noah Taylor (Bryce). Судя по имеющейся информации о сценарии, Джону Войту места не нашлось, а значит на этот раз мы бу-



ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®



21-22 МАРТА

2003 ГОДА

2-й Гуманитарный корпус МГУ  
на Воробьевых горах

# конференция Разработчиков ИГР компьютерных КРИ 2003

## Уважаемые коллеги и друзья!

21-22 марта 2003 года в Москве при поддержке и участии корпорации Intel состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ**). В отличие от выставок, **КРИ** придумана не для публики, не для прессы и не для менеджеров по продажам. **КРИ** придумана для разработчиков. Каждого. Лично. Для того, чтобы мы, разработчики, могли поднять свой профессиональный уровень. Для того, чтобы игры, которые мы делаем, стали лучше.

**КРИ** — это два дня, которые можно провести в обществе нескольких сотен таких же профессионалов, послушать умных людей и поделиться своим опытом. **КРИ** — это возможность взглянуть на то, что публика увидит через два года, когда выйдут начатые сегодня проекты, и на то, что публика не увидит никогда — технологию. А еще, **КРИ** — это:

- 50 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна, управления проектами и бизнес-моделей.
- Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) — информация о будущих технологиях из первых рук.
- Ярмарка проектов, дающая возможность издателям увидеть все новые проекты на одной площадке, а разработчикам — представить свои новые проекты всем российским издателям.
- Ярмарка вакансий — возможность трудоустройства для специалистов и студентов и возможность для игровых компаний решить кадровые проблемы.
- Выставка наших достижений для финансовых институтов, массовой прессы и зарубежных партнеров с выдачей призов лучшим разработчикам и издателям в нескольких номинациях.
- Культурная программа. В пятницу скромная, потому что в субботу утром — лекции. Зато в субботу последняя лекция отменяется!

**КРИ** организована совместными усилиями ведущего индустриального интернет-ресурса DEV.DTF.RU и Московского Государственного Университета.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel, крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для персональных компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Решения на базе процессора Intel® Pentium® 4 предлагают сегодня наивысшую производительность для любителей современных компьютерных игр, а также уникальные возможности для разработчиков. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу <http://www.intel.com/pressroom>, а также на русскоязычном Web-сервере фирмы Intel (<http://www.intel.ru>).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции [WWW.KRICONF.RU](http://WWW.KRICONF.RU).

## Информационные спонсоры:

Яndex®  
Найдется все.

COMPUTER  
GAMING  
Russian Edition  
WORLD

СТРАНА  
ИГР

ИГР  
МАНИЯ

НАВИГАТОР  
ИГРОВОГО МИРА



дем избавлены от сюсюканий на тему взаимоотношений дочери с папой. Режиссером является Jan de Bont (Twister, Speed, Speed 2: Cruise Control, The Haunting), который параллельно рулит площадками некоторых других проектов (в том числе The 28th Amendment). Автор сценария - Dean Geogaris, для него это дебют в художественном фильме (что не мешает ему быть весьма востребованным, он принимает участие в производстве римейка Manchurian Candidate и экранизации легенды о Тристане и Изольде, продюсируемой Ridley Scott'ом).

Пара слов о сюжете. На этот раз Лариска отправляется в находящийся под водой храм, в котором находится сфера с мистическим ящиком Пандоры внутри. Находку крадет предводитель китайского преступного синдиката Chen Lo, который контактирует с неким плохим по имени Reiss, намеревающимся использовать ящик в качестве оружия Судного Дня...

Работа над фильмом началась ранним сентябрем на киностудии Pinewood Studios в Великобритании, в перспективе - съемки в Африке, Уэльсе и на острове Санторини в Греции.

Кстати, в день релиза 15 июня 2001 года Lara Croft: Tomb Raider собрал 48 миллионов долларов, установив рекорд сборов для фильма с женщиной в главной роли. - HWNN

### Запись саундтрека для Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness



Мисс Крофт лично дирижировала Лондонским Симфоническим оркестром в ходе записи саундтрека в студии Abbey Studios. Сексапильной Jill de Jong пришлось управлять коллективом аж из 82 человек во время записи музыки, написанной Питером Конелли (Peter

Connelly) и Мартином Айвсоном (Martin Iveson). Питеру 29 лет, у него классическое музыкальное образование по классам виолончели, гитары и фортепиано. Образу Лариски в музыке будут сопутствовать темы, записанные с применением гобоя, английского рожка, арфы и флейты. Как утверждает Мартин Айвсон (28 лет) мотивы композиций были навеяны творчеством Шостаковича, Стравинского, Джона Фризелла и Джона Уильямса. - HWNN

## Новости компаний

### "Вторую мировую" издаст Codemasters



Фирма "1C" сообщила, что издателем игры "Вторая мировая" (рабочее название, разработчики "1C" и 1C:Maddox Games) за пределами России, стран СНГ и Балтии стала компания Codemasters.

"Вторая мировая" - стратегия в реальном времени, которая повествует о масштабных сражениях, произошедших во время второй мировой войны в период с 1941 по 1945 годы. В распоряжении игрока будет до 16 юнитов различных типов, например, пехотное отделение, танк, миномет, пушка и т.д. Управление человеческими ресурсами, высокая детализация, превосходные спецэффекты, потрясающая графика и анимация, отличный звук, историческая достоверность и реалистичность - отличительные особенности данного проекта. - А.И.

### С богатым не судись?



Начинавшаяся в прошлом веке история противостояния Антимонопольного комитета США против корпорации Microsoft близка к завершению. Первого ноября судья Коллин Коллар-Коттели взяла на себя смелость разрешить многолетний спор в пользу империи Билла Гейтса. В

## Финансовый блок

### В лучших традициях



Президент Electronic Arts Джон Риккиелло провернул простую, но очень прибыльную для себя сделку. Пользуясь служебным положением, он прикупил себе сто тысяч акций Electronic Arts по цене 18 долларов 27 центов за акцию и мгновенно перепродал их третьим лицам, но уже по цене 60 долларов. Вот таким нехитрым способом предприимчивый Джон положил в свой карман около 4 миллионов долларов, плюс денежку в знак благодарности от друзей-покупателей. Интересно, заведут ли на хитреца уголовное дело? - В.Ч.

### Electronic Arts остается прибыльной

Electronic Arts - признанный гигант игровой индустрии, и показатели финансовой отчетности компании - соответствующие. За второй квартал текущего года (для разработчиков и издателей игр новый год начинается не с первого января, а с первого марта) доходы компании составили 453 миллионов долларов США (чистая прибыль - 50 миллионов). Эта сумма оказалась больше полученной в прошлом провальном сезоне (тогда убытки превысили 33 миллиона) аж на 89 процентов. Во втором квартале наиболее доходным оказался европейский рынок сбыта издаваемых игр, а вот в США и Японии покупатели EA'шных продуктов проявили меньшую активность. Если верить прогнозам, то к марту 2003 года суммарная прибыль EA перевалит за 2 миллиарда зеленых, причем почти половина этой суммы поступит с сентября по декабрь. - В.Ч

### Финансовые итоги Activision и Ubi Soft



Компания Activision опубликовала квартальные и полугодовые финансовые итоги по состоянию дел на 30 сентября 2002 года. Чистая прибыль одного из крупнейших американских кроссплатформенных издателей достигла 9 миллионов долла-

ров, что на 21 процент опережает прошлогодние показатели компании за тот же период времени, а валовой доход равняется 169 миллионам, то есть \$0,23 прибыли за одну акцию. Если же результаты измерять не кварталами, а полугодиями, то на банковских счетах Activision осело почти \$30 миллионов, а валовой доход составил \$934 миллиона - 1,29 доллара за акцию.



От американских коллег не отстают и французские бухгалтеры из Ubi Soft Entertainment, недавно огласившие экономические достижения своей компании за третий квартал уходящего года. Всего продукции было реализовано на 51,5 миллионов евро, что приблизительно на 1 миллион ниже показателей за предыдущий квартал. Стоит отметить, что в подсчетах не учитывались успехи тяжелой артиллерии в лице Tom Clancy's Splinter Cell (игрушка уже вышла на приставках и в скором времени объявится на персональном компьютере). - В.Ч.

### Vivendi нужны деньги



Мультинациональная медиа-группа Vivendi Universal собирается продать часть своих подразделений компании Lagardere Group (в пакет включены фирмы, представляющие интересы Vivendi на латиноамериканском и европейском рынках). По предварительным подсчетам сумма сделки должна составить 1.25 миллиарда евро. Однозначно продаются издательские фирмы, связанные с выпуском художественной, справочной и образовательной литературы. Будут ли при этом проданы компании, участвующие в производстве и продаже игр, пока не ясно, но представитель Vivendi заявил, что "бизнес, связанный с образовательным и игровым программным обеспечением тоже будет принят во внимание".

По оценкам аналитиков, Vivendi вряд ли продаст Lagardere столь прибыльные игровые подразделения (в том числе - Vivendi Universal Games). Да и сумма сделки в этом случае была бы существенно больше. Не исключено, что речь идет лишь о правах на издание продукции VUG в Европе и Латинской Америке. - HWNN



ходе судебного заседания было отвергнуто совместное предложение девяти штатов США, суть которого сводилось к открытию исходных кодов всех операционных систем и разделению единой корпорации на несколько разрозненных фирм. Впрочем, прокуроры девяти штатов не намерены сдаваться, и собираются в самое ближайшее время подать апелляцию.

Зато теперь для производителей компьютеров (не железа, а именно готовых для работы компьютеров) появились ощутимые послабления. Отныне они вправе ставить вместо родных виндовых программ (например, Internet Explorer или Windows Media Player) аналогичный софт от любых компаний.

Кстати, на этом мытарства Microsoft не закончились. Скоро юристам корпорации предстоит выступить перед Антимонопольным комитетом Евросоюза. Причем, на этот раз им придется иметь дело с европейскими судьями, которые могут принять совсем другое решение.

P.S. Интересен тот факт, что пока президентом США был Билл Клинтон, над детищем Билла Гейтса нависала реальная угроза разделения. После прихода в Белый дом Буша-младшего (Microsoft была одним из главных спонсоров его предвыборной кампании) громкое дело потихоньку замяли и только сейчас вынесли вполне удобное для Microsoft решение. — В.Ч.

#### Splinter Cell: пейте Adrenaline Rush под музыку Crystal Method



Группа The Crystal Method (ребята творят в жанрах Big Beat, Breakbeat, Club/Dance и Electronica) согласилась предоставить для игры музыку из сво-

его последнего альбома Community Service, а также записать специальную версию заглавного саундтрека под названием Name of the Game.

Менеджеры Ubi Soft Entertainment заключили выгодное соглашение с производителем безалкогольных напитков компанией SoBe. Теперь бесстрашный американский агент Сэм Фишер после тяжелейших схваток с мировым злом будет удалять свою жажду при помощи баночки с энергетическим напитком SoBe Adrenaline Rush. А еще нам настоятельно советуют перед началом прохождения уровней Tom Clancy's Splinter Cell заранее заготовиться всем спектром продукции SoBe. Интересно, а если бы рекламодателем выступила водка "Столичная", нам бы тоже



Условия прохождения игры: выкиньте пустую красную баночку и достаньте из кобуры пистолет с глушителем

советовали заранее запастись мерзавчиками, чекушками, поллитровками и пузырями емкостью 0,7 литра? — В.Ч.

#### Electronic Arts централизует ресурсы

Компания Electronic Arts сообщила о закрытии подразделения в городе Бельвью (штат Сياتл), которое только что завершило работу над Need for Speed: Hot Pursuit 2. Коллектив из 40 человек разделен на две примерно равные части: первая двадцатка перебирается в Ванкувер (Канада), а второй предложено поискать другую работу. В наличии обычное реструктурирование компании, которая централизует производство в одном месте (в Ванкувере теперь трудится 970 сотрудников ЕА). — HWWN

#### Пациент Y-Project скорее жив

Известие о кончине проекта Y-Project, разрабатываемого усопшей немецкой компанией Westka Interactive оказалось преждевременным. Из распавшегося коллектива разработчиков сформировалась новая команда — Joylabs, которая продолжает трудиться над этим шутером от первого лица на движке Unreal. Представитель Joylabs сообщил, что им удалось заручиться определенной финансовой поддержкой мощного инвестора из Аме-

### Чемпионаты

#### Результаты WCG 2002



Это просто что-то невероятное! Питерская команда M19 не только вышла в суперфинал, но и в упорнейшей борьбе одержала верх над канадцами из Nerve! О накале страстей говорит и счет — 13:9 (4:8, 9:1) de\_dust2. Нужно отметить, что еще ни разу российская команда по CS на турнирах подобного уровня не достигала такого результата.

Также хотелось бы поздравить uNkind'a с победой в турнире по Quake3. В суперфинале он одолел испанца Akiles со счетом 13:10. К победам наших квакеров мы уже успели привыкнуть, но, тем не менее, этот триумф тоже дался не легко.

Ну, а теперь перейдем к призовым местам во всех номинациях (в скобках — денежные призы в долларах США):

#### Age of Empires 2

- 1 место — Halen (20.000)
- 2 место — lamKen (10.000)
- 3 место — RIP\_Dreams (5.000)

#### Quake3

- 1 место — ASUS c58\* uNkind (20.000)
- 2 место — Akiles (10.000)
- 3 место — Socrates (5.000)

#### Unreal Tournament

- 1 место — GitzZz (20.000)
- 2 место — Shaggy (10.000)
- 3 место — Evenflow (5.000)

#### Counter-Strike 5v5

- 1 место — M19 (40.000)
- 2 место — Nerve (20.000)
- 3 место — Mouz (10.000)

#### FIFA 2002

- 1 место — ghanggi71 (20.000)
- 2 место — TNP\_A (10.000)
- 3 место — Stefan (5.000)

#### StarCraft: BroodWar

- 1 место — SlayerS\_BoxeR (20.000)
- 2 место — Yellow (10.000)
- 3 место — Blackman (5.000).

— А.И.

#### Армия США продолжает поддержку America's Army

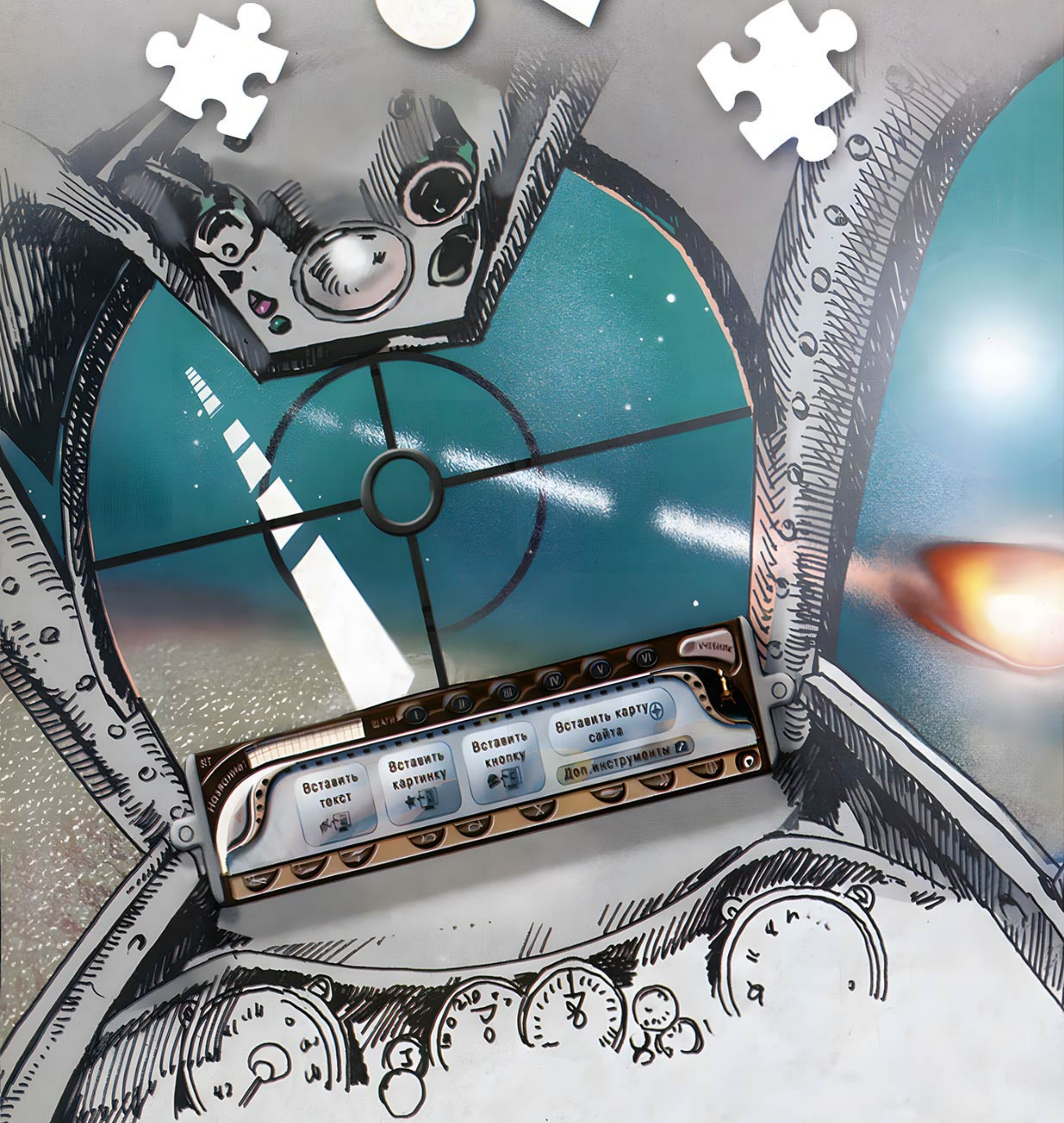
Министерство обороны США продолжает популяризировать армейскую службу посредством America's Army: Operations: в ноябре прошел первый национальный чемпионат под названием America's Army: Operations Tournament.

Особенностью этого чемпионата стало отсутствие денежных взносов со стороны участников. Более того, первым пятистам зарегистрировавшимся игрокам были сделаны подарки — футболки с символикой игры. Кроме главного приза — поездки на четверых на очередную выставку Electronic Entertainment Expo, было вручено множество призов от спонсоров: Creative Labs, Altec Lansing и Logitech. — А.И.



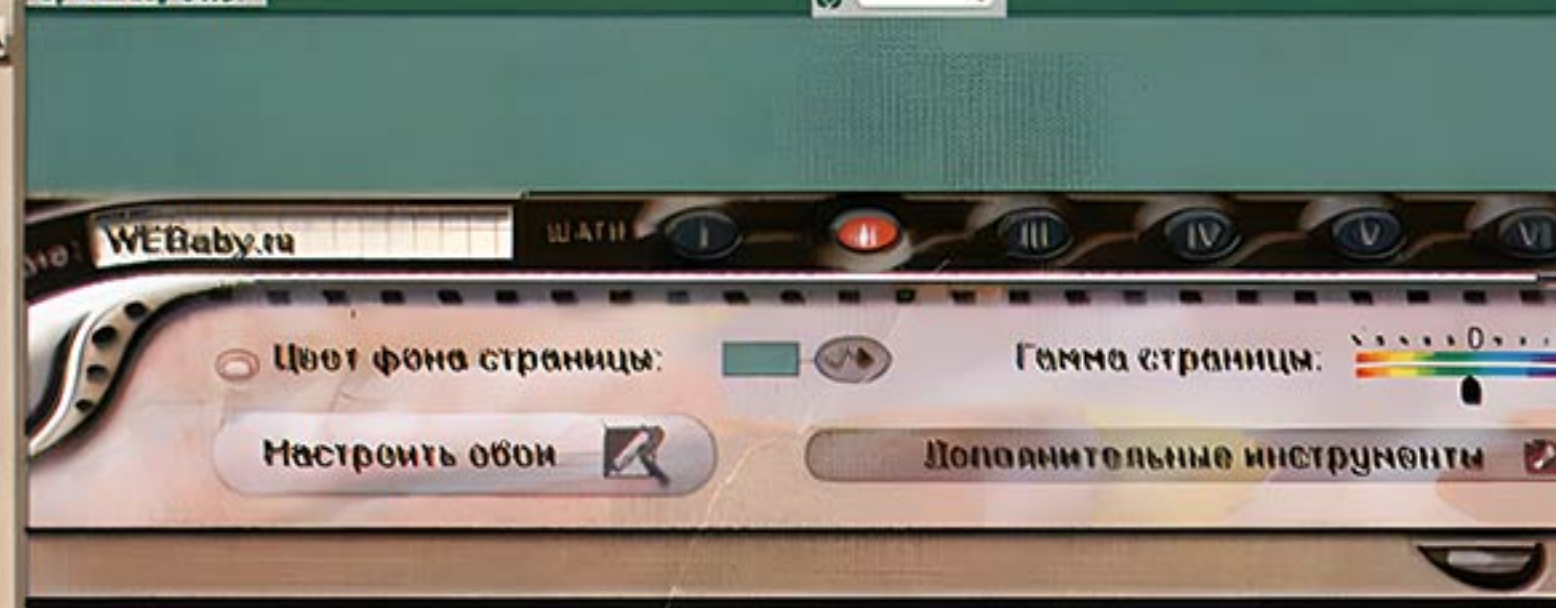
# Сайткарафт

## Конструктор простых сайтов



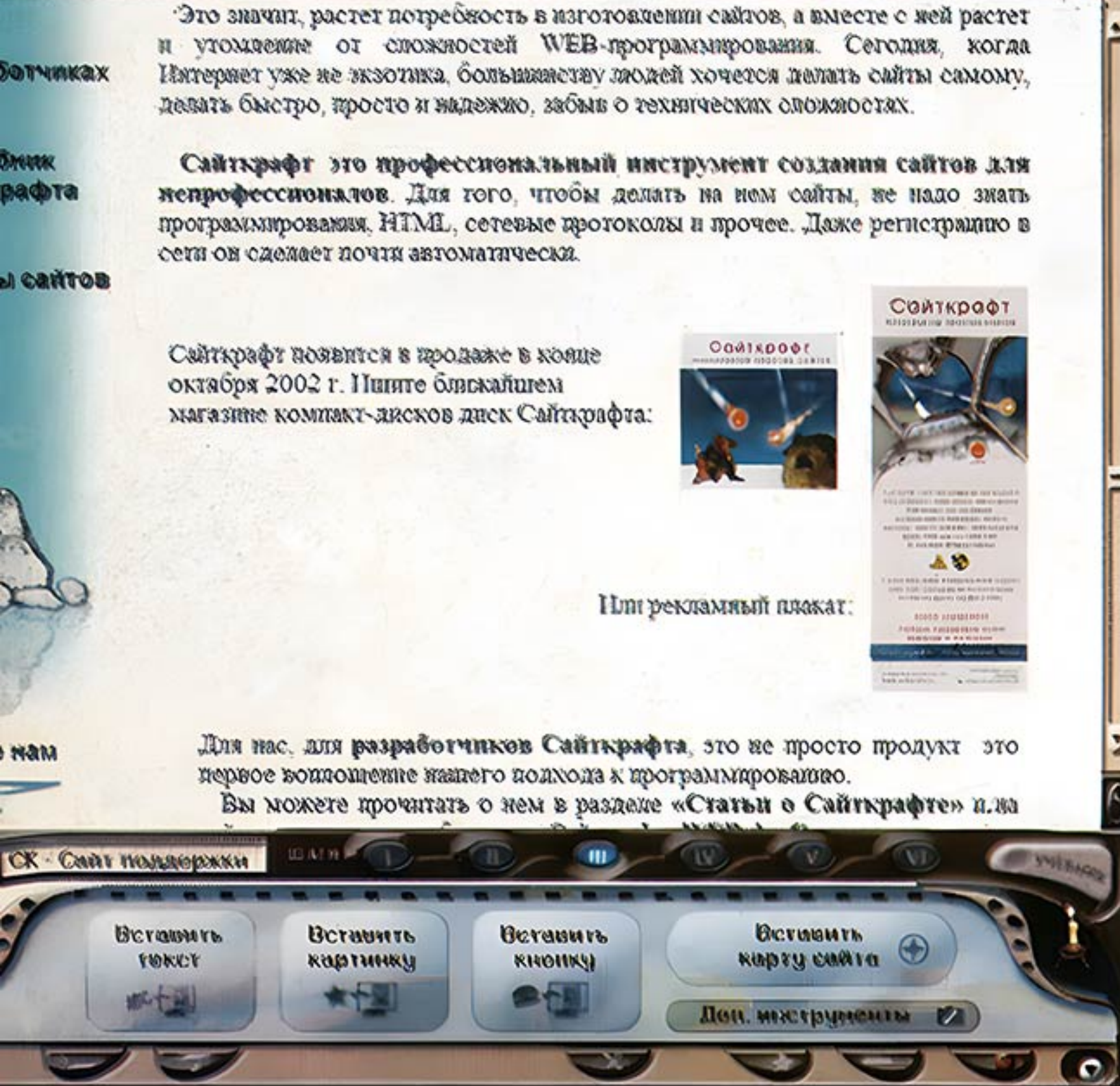
Сайт – это инструмент, который в нашем новом мире необходим всем, кто еще хоть чего-то хочет. Особенно молодым бизнесменам. Количество сайтов растет взрывоподобно, и они теперь определяют бизнес и общение.

Это значит, растет потребность в изготовлении сайтов, а вместе с ней растет и утомление от сложностей WEB-программирования. Сегодня, когда Интернет уже не экзотика, большинству людей хочется делать сайты самому, делать быстро, просто и надежно, забыв о технических сложностях.



Сайткарафт – это профессиональный инструмент создания сайтов для непрофессионалов. Не надо знать программирования, HTML, сетевых протоколов и прочее. Даже регистрацию в сети он сделает почти автоматически.

Никаких сложностей при работе с ним не должно возникнуть вообще. Но в крайних случаях поищите в магазинах учебник «Сайткарафт. Как создать сайт самому».



рики. Впрочем, Joylabs денег пока не хватает, в настоящий момент она занята поисками средств. Степень готовности игры – 50 процентов. – HWWN

### Дизельные игры



Знакомый киноманам по главным ролям в "Форсаже" и "Трех иксах" Вин Дизель намерен в начале 2003 года создать собственную игровую компанию Tigon Games. Первым проектом нового увлечения неутомимого 35-летнего американского актера станет action/adventure Perrone для PC и приставок. По мнению Вина Дизеля, в настоящее время хороших игр выходит очень мало (последний фаворит героя боевиков – Grand Theft Auto 3), вот он и собирается поработать над исправлением ситуации. – В.Ч.

### Релизы

От CDV в конце 2003 года



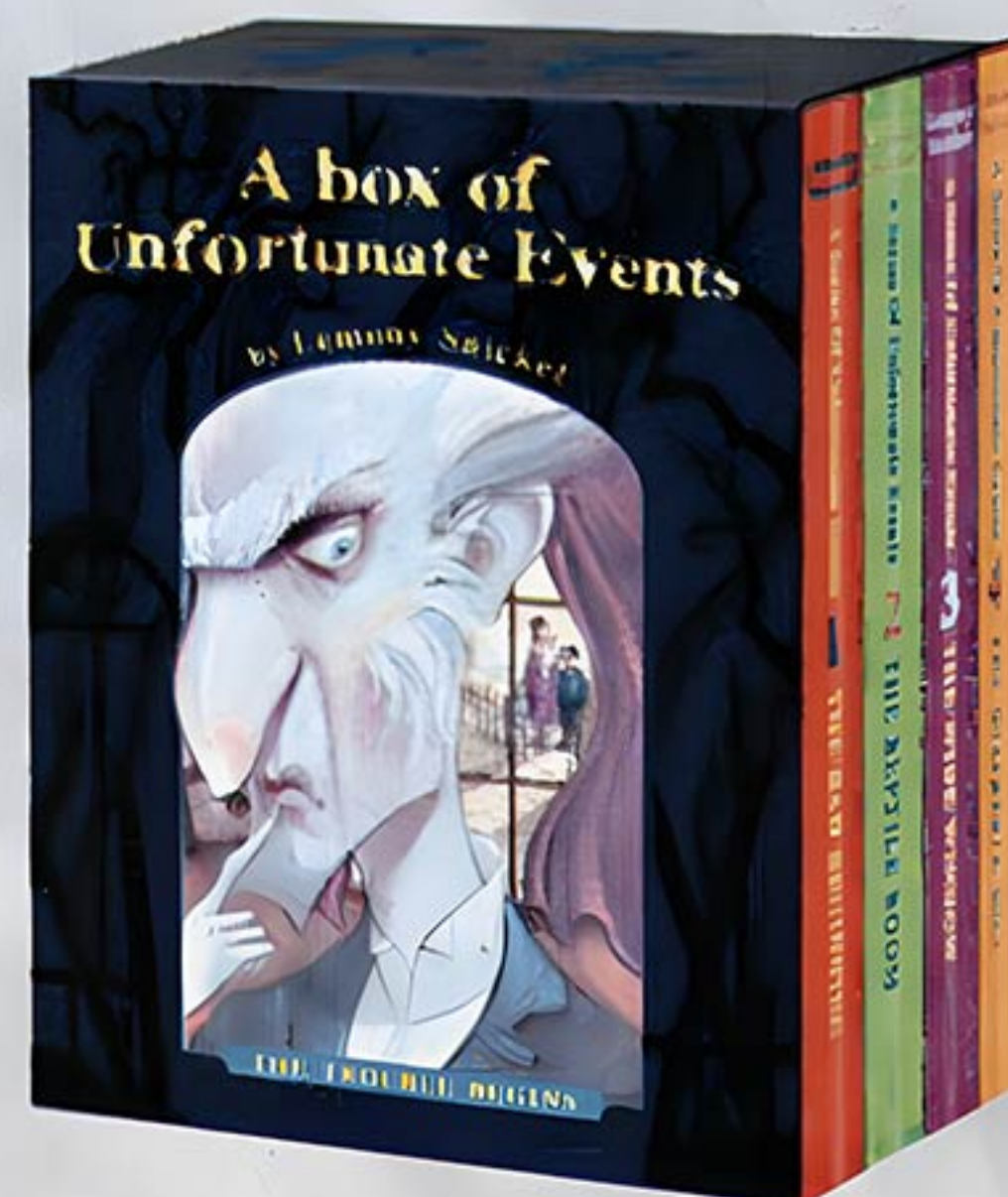
Венгерская девелоперская команда Stormregion (нам она известна по игре S.W.I.N.E.) в настоящее время работает над созданием 3D-тактики под названием PANZERS. Релиз должен состояться в конце 2003 года на PC. Представители CDV Software Entertainment UK пришли в восторг от продемонстрированной им технологической демы и утверждают, что грядет революция в 3D тактических комбатных играх. Действие PANZERS разворачивается во время второй мировой войны, ее основная фишка – массированное применение танков (ожидается свыше 100 аутентичных моделей техники, а также всевозможные пехотные юниты). В ходе трех кампаний и тридцати одиночных миссий игрок сможет поиграть как за представителей союзников, так и за немцев. – HWWN

### От Activision: игры по мотивам книг Лемони Сникета

Детские книжки Лемони Сникета (Lemony Snicket) разошлись только в США тиражом 6.3 миллиона экземпляров, они переведены на 29 языков. Компания Nickelodeon и киностудия Paramount Pictures собираются снимать по ним фильмы. Насколько я понял после непродолжительных исследований рунета – у нас он практически неизвестен. Что ж, ожидайте очередного бума уровня гаррипоттеровского.

В девяти вышедших книжках Сникета (все они стали бестселлерами) описываются злоключения трех сирот Baudelaire, которые заняты поиском дома. Весь сериал так и называется – A Series of Unfortunate Events (Серия Неудач). Названия книжек звучат весьма завлекательно: "Плохое Начало", "Комната с Рептилиями", "Эрзац-Лифт" и т.п.

Компания Activision собирается дождаться релиза фильма, а уж по его мотивам наклепать игрушки для всех приставок и PC. – HWWN





От SONY - золотое издание EverQuest



Всем поклонникам EQ - срочно в аптеку за таблетками от слюно-отделения или в онлайн-шопы за покупкой. Такой красоты боксы не часто можно увидеть, а уж содержимое EverQuest Gold Edition говорит само за себя: EverQuest, Ruins of Kunark, Scars of Velious, Shadows of Luclin, Planes of Power, коллектабельная фигурина, три карты Норрата (матерчатых!), книжка комиксов и еще нечто, зашифрованное как "much more". В наличии оригинал и все четыре расширения. Тираж этой прелести составляет всего 40.000 экземпляров. Цена на онлайн-Amazon - \$69.99. - HWNN

на, три карты Норрата (матерчатых!), книжка комиксов и еще нечто, зашифрованное как "much more". В наличии оригинал и все четыре расширения. Тираж этой прелести составляет всего 40.000 экземпляров. Цена на онлайн-Amazon - \$69.99. - HWNN

#### От Mythic Entertainment - DAoC: Shrouded Isles

Вышла Dark Age of Camelot: Shrouded Isles, расширение в высшей мере успешной MMORPG Dark Age of Camelot. Издателем в Северной Америке, Австралии, Новой Зеландии и Южной Африке выступает Vivendi Universal Games.

На данный момент в DAoC побывало свыше полумиллиона человек, в пиковые моменты одновременно играло порядка 50 тысяч игроков. База подписчиков - 200 тысяч, а ведь скоро состоится релиз корейского варианта. Расширение содержит новые классы и расы (в частности, имеется возможность сыграть за некроманта!), три новых континента. Значительно доработан графический движок. Впервые в MMORPG в игре появился революционный по сути генератор амбиентной музыки.

Ориентировочная розничная цена адд-она - \$29.99. - HWNN

От EA в январе 2003 года



Ждем адд-он к немеряно популярной многопользовательской стрелялке Battlefield: 1942. Называться он будет Battlefield 1942: The Road to Rome. Основная фишка Battlefield - возможность использовать всевозможную технику. В адд-оне ее количество увеличится до 30 юнитов (на восемь моделей). Например, появятся двухмоторные истребители-бомбардировщики: немецкий BF-110 и британский Mosquito. Также в игре дебютирует итальянский торпедный катер, английские и немецкие танки и противотанковые пушки. Одновременно смогут драться до 64 игроков.

Помимо мультиплеера предусмотрен и режим одиночной игры с улучшенным AI и отсутствием каких-либо скриптов. Фичи проекта:

- шесть новых карт, основанных на Сицилийской и Итальянской кампаниях, в том числе - операция Operation Husky (Сицилия), сражения за Anzio и Monte Cassino
- восемь новых образцов техники
- два новых типа бойцов - французские легионеры и итальянцы
- три новых образца вооружения: ружье-гранатомет, британский "стен" и штыки
- движок Refractor 2
- поддержка до 64 игроков
- безскриптовый одиночный режим. - HWNN

Эротическая пародия на известную телепрограмму

# За стеной

Иди ты... В АРМИЮ



## Интерактивный эротический квест

Новых участников «За стеной» отправляют служить в дикие Финско-Монгольские степи! Твои начальники - самые тупые командиры и прапорщики. Но за успехи в состязании тебя готовы безвозмездно вознаградить три красивые и опасные участницы. Продемонстрируй все, на что способен истинный солдат, очаруй соперниц, и они без стеснения отдадут тебе руку, сердце и кое-что еще...



За стеной тебя ожидают:

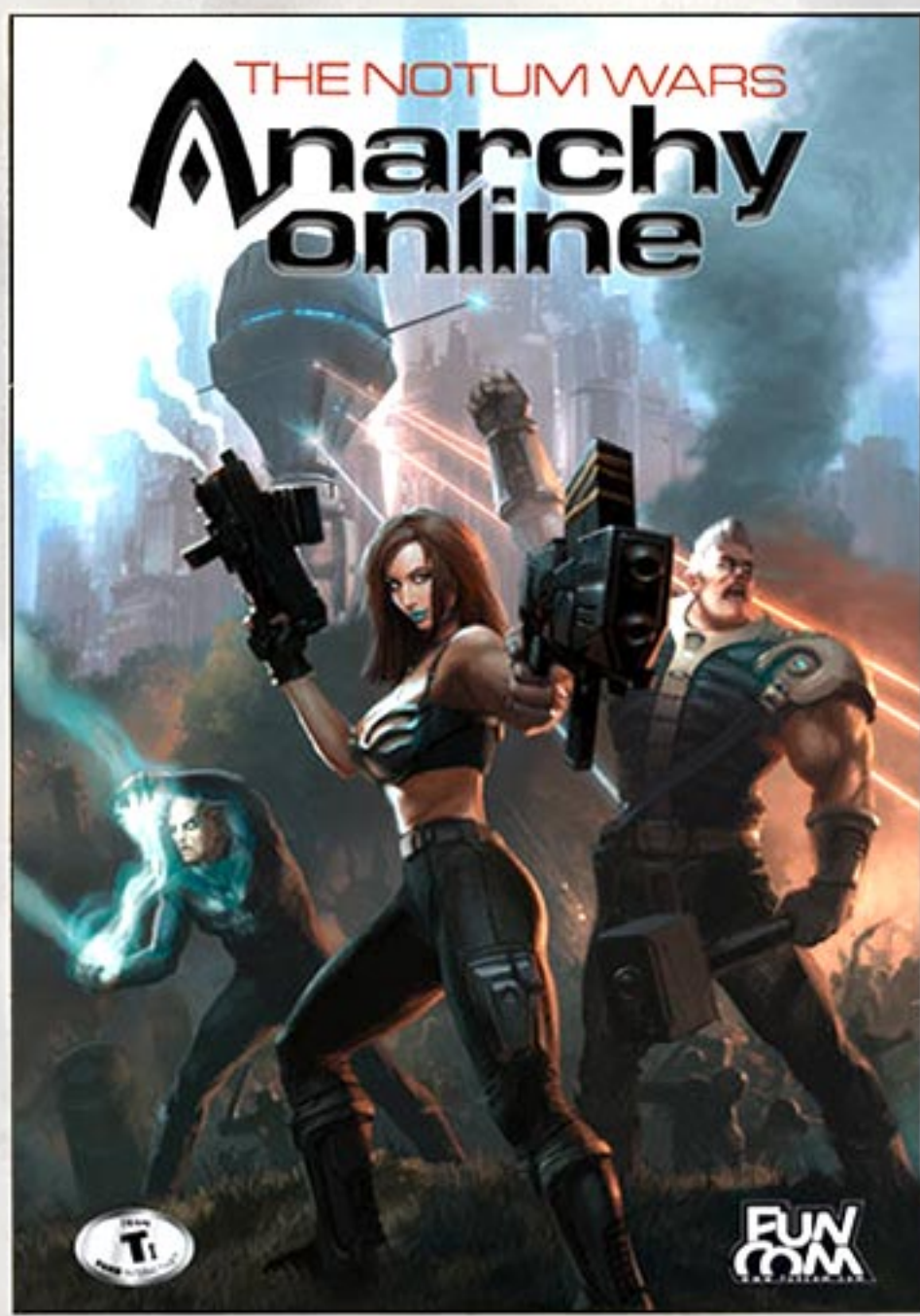
- Более двух с половиной часов полноэкранного видео
- Свыше десятка эротических видеоклипов
- Армейский юмор, приколы и анекдоты
- Комические сцены в исполнении профессиональных актеров
- Встроенная игра в карты на раздевание

Эксклюзивный распространитель игры - компания "Полет Навигатора"  
www.cdnavigator.ru  
тел (095)7282328





От "МедиаХауз"  
в конце 2002 / начале 2003 года

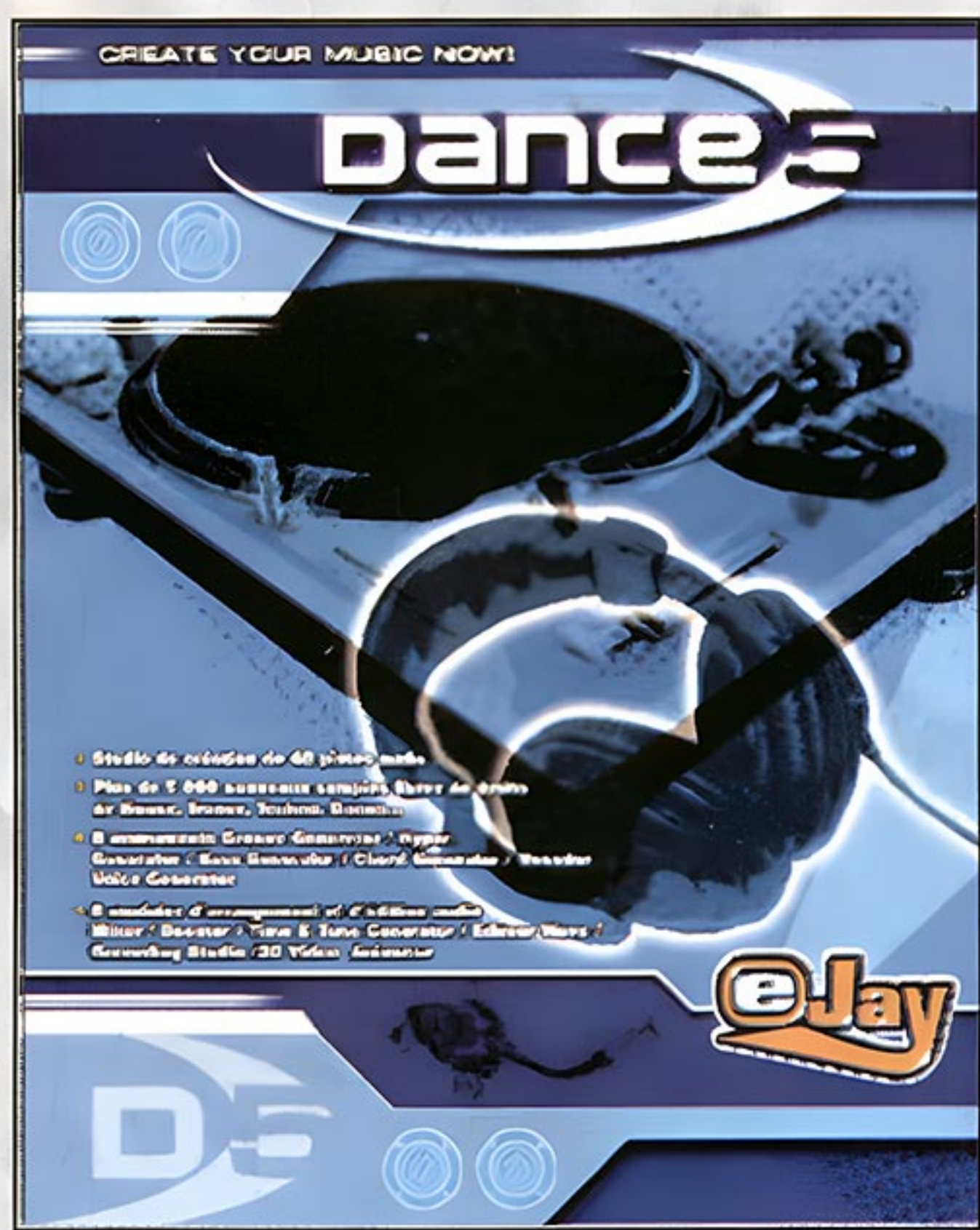


Подписано соглашение с норвежской компанией FunCom об эксклюзивной дистрибуции онлайн-игры Anarchy Online: The Notum Wars на территории России, стран СНГ и Балтии. The Notum Wars является дополнением и дальнейшим развитием популярной онлайн-игры Anarchy Online, которая удостоилась звания "Лучшей массовой многопользовательской ролевой игры года" от журнала PC Gamer. В России игра будет издана в DVD-упаковке с полной русской документацией, уникальным ключом доступа, картами и инструкциями. Диск The Notum Wars будет содержать полную обновленную версию Anarchy Online. Розничная цена составит 600 руб., в нее включен один месяц игры в интернете. Для тех, кто не сможет в дальнейшем оплачивать игру кредитной картой, предусмотрены 90-дневные пользовательские карты по цене 1200 руб. Мировая премьера Anarchy Online: The Notum Wars состоялась в ноябре 2002 года. - HWNN

Компания "МедиаХауз" также объявила о скором издании юмористического платформера "Адский субботник" от российской студии Tairex Interactive, повествующего о чрезвычайном происшествии в Преисподней. В результате роковой случайности в темных и зловещих катакомбах ада возникла небольшая брешь, в которую тут же устремились тысячи грешников. Все бы ничего, да только они нарушили Великое Равновесие и начали угрожать существованию Рая.

Главный герой игры - Номед Костерецкий, выпускник Института Смертей - работает в отделе Ужасных Криков младшим сотрудником. Как и всякий нормальный служащий НИИ, по субботам и воскресеньям он отдыхает, причем на сей раз Номед вознамерился провести уикэнд со своей подружкой. Увы, его мечте не суждено было сбыться из-за тотальной мобилизации всех сотрудников Ада на поиски сбежавших грешников. Цель игры состоит в том, чтобы поймать всех сбежавших грешников и поместить их в специальный алтарь. - А.И.

От "Акеллы" в конце 2002 года



Подписан договор с компанией Empire Interactive об издании на территории России, СНГ и стран Балтии серии мультимедийных программ "Электронный Ди-джей" (eJay). С их помощью пользователь может создавать на компьютере собственные музыкальные хиты, используя богатую библиотеку записанных с качеством Audio CD сэмплов. "Акелла" готовит к выпуску три программы серии "Электронный Ди-джей": House eJay, Hip Hop eJay 4 и Dance eJay 5. - HWNN

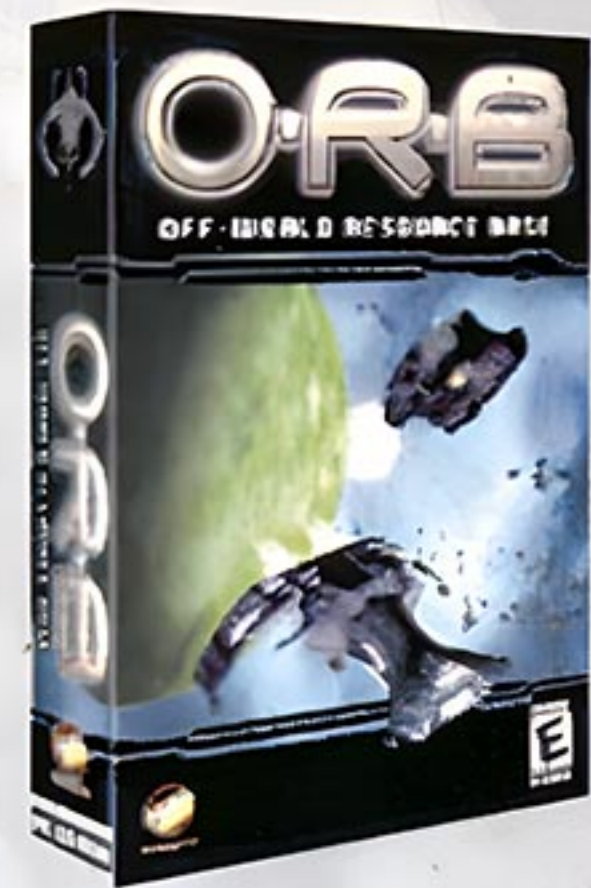
Также подписан договор с украинской студией Action Forms Ltd об издании на территории России, СНГ и стран Балтии двух игровых проектов - "Хищник 2" (оригинальное название Carnivores II) и его продолжения "Хищник: Ледниковый Период" (Carnivores: Ice Age). Серия игр Carnivores, первая часть из которой, увидела свет еще в далеком 1998 году, получила хорошие отзывы в российской и западной прессе. Издаваемые компанией "Акелла" версии игр будут содержать в себе все известные исправления и обновления, включая улучшенную поддержку операционных систем Windows 2000 и Windows XP. - А.Е.

От "1C" - O.R.B.:  
Off-World Resource Base

Подписан договор с компанией Strategy First Inc., согласно которому космическая стратегия реального времени O.R.B.: Off-World Resource Base будет издана в России, на территории стран СНГ и Балтии. Дата выхода игры будет объявлена дополнительно.

В отдаленной, богами забытой системе звезды Альдус, где за несколько тысячелетий войны и разрухи накопилась

уйма космического мусора, есть две обитаемые планеты. Взаимное недопонимание, усугубленное культурными различиями, привело к жестокой войне между их обитателями... - HWNN



От "Руссовит-М" - Smash Up Derby



Подписан контракт с компанией Lemon Interactive на издании на территории России, СНГ и стран Балтии аркадной гоночной игры Smash Up Derby, разработанной CITY Interactive.

Игрока ждет 20 тюнингованных гоночных машин, которые можно будет испытать на 28 трассах, как раллийных, так и находящихся на аренах и стоянках в городе. Несмотря на то, что SUD проходит как аркадные гонки, о физике не было забыто - для нее используется отдельный движок - Navok. Для тех, кто хочет доказать своим друзьям, что он всегда первый на трассе, разработчики предусмотрели многопользовательский режим. - А.Е.

От "Буки" - осень 2003 года



Игра под названием "Ударная сила" в настоящее время разрабатывается компанией G5 Software.

На дворе 2005 год... Международный терроризм выходит на качественно новый уровень, в связи с чем

правительства ведущих мировых держав принимают решение о создании специального международного ударного отряда. На плечи игрока ложится задача по управлению звеном вертолетов серии "Ка". На протяжении четырех кампаний, местом действия которых служат горячие точки планеты (Карибы, АТР, Турция, Балканы), вам придется выполнять самые разнообразные задания — от уничтожения лабораторий наркodelьцов и высадки десанта до конвоирования транспорта и доставки журналистов. - А.И.



# 2150



2150: Война Миров



2150: Дети Селены



2150: Полет Валькирий



2150: Воды Стикса

Самая красивая. Самая умная. Самая трехмерная.

Самая успешная.

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.





# Локализация

## Америкэн Макги Алиса

Название	American McGee's Alice
Жанр	Action/Adventure
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts/Rogue Entertainment
Издатель в России	"Софт Клуб"
Локализатор	"Софт Клуб"
Количество дисков	1
Перевод	9
Текст	7
Озвучка	8
<b>Общая 8.0</b>	



А котяра и вправду в весе потерял, не находите?

Самая оригинальная, самая захватывающая и самая черная игра, которую только можно было сделать по мотивам произведения Льюиса Кэрролла. Темная и зловещая Страна Чудес, сумасшедшая и кровожадная Алиса, исхудавший и облезлый Чеширский Кот, злобная и деспотичная Королева Червей...описывать можно еще очень и очень долго. Одно ясно — с воображением у разработчиков все в полном ажуре. А воплощение их идей на экране монитора получилось просто великолепным. Графика, конечно, за прошедшие два года слегка (совсем капельку) устарела и анимация не идеальна, но такого классного геймплея, захватывающего сюжета и безумного звукового сопровождения вы не найдете больше нигде. Нигде! "Следуй за Белым Кроликом"...

Признаюсь честно, когда Алиса только появилась на свет, как-то так получилось, что она прошла мимо моего жесткого диска. Я, наверное, никогда себе не простил, если бы пропустил еще и русский релиз этого творения мистера Макги унд Ко. "Софт Клуб" сделал бесценный подарок (если бы еще безвозмездно) и за это им спасибо. Но от пережевывания косточек сей факт их совсем не освобождает.

Локализация выполнена на высоком уровне. Перевод отличный: все понятно, "по-русски" написано. А текста немало. На протяжении игры скриптовые сценки с диалогами включаются чуть ли не на каждом шагу. Шрифты подобраны вполне подходящие, хотя иногда заглавные буквы и вылезают за пределы диалогового окна. Не вызывает нареканий работа актеров озвучивания. Правда, и восторга особого тоже. Единственный, кто мне действительно понравился, был неизменный спутник Алисы — Чеширский Кот. Все остальные голоса немного бледноваты и могли бы быть более выразительными.

Ладно, что-то я увлекся. Мне еще Безумного Шляпника надо победить. — Н.С.

## Король Друидов

Название	Celtic Kings: Rage Of War
Жанр	RTS/RPG
Издатель	Naemimont
Разработчик	Naemimont
Издатель в России	"Руссобит-М"
Локализатор	Revolt Games
Количество дисков	1
Перевод	9
Текст	7
Озвучка	8
<b>Общая 8.0</b>	

"Король Друидов" способна завлечь на пару-тройку дней, но с релизом она явно запоздала года эдак на четыре. Тогда еще неискушенный геймер мог принять нечто похожее и даже возвести в ранг суперхитов на все времена. Но не сегодня. Творение Naemimont вряд ли будет конкурентоспособным в гонке за мегагерцы и гигабайты с современными 3D монстрами.

При локализации перед Revolt Games стояла не самая сложная задача. Видеовставок кот наплакал, а во время игры набор фраз можно пересчитать по пальцам. Текста, правда, много, но он настолько простой, что вряд ли мог бы вызвать какие-либо трудности у нормального переводчика. "Пойди туда", "защити того", "принеси то"...плюс еще несколько стандартных фраз, типа "спаси мой народ бла-бла-бла". Так что я бы удивился, если бы русская версия получилась неудачной.

С переводом все в полном порядке, с озвучкой тоже. Единственное, что вызывает претензии — использованные шрифты. Те, кто ими занимался, явно схалтурил. Округлые и симпатичные английские буквы превратились в угловатые русские. Особенно это заметно в главном меню на кнопках. Так как фон у них серый, а надписи черные, нормально читать можно было только благодаря правильно подобранному шрифту. При локализации его изменили, и теперь, чтобы понять некоторые надписи, приходится изрядно напрягать зрение.

Любители хороших стратегий, не заикленные на количестве полигонов в кадре, оценят. — Н.С.



Моя кажется так писать не есть правильно

## Warcraft III: Reign of Chaos

Да, да, да, я в курсе, что русская версия Warcraft III появилась еще в июле одновременно с мировым релизом. Однако, если вы помните, вышла она исключительно в DVD-боксе, который можно было приобрести в личное пользование минимум рублей за семьсот. Надеюсь среди вас, мои дорогие читатели, остались сознательные люди, которые не поддались этому неимоверному соблазну (как и я) и все-таки решили немного подождать джевелового варианта.

Итак, на мой строгий, но справедливый суд попало творение от Blizzard, которого не ждали разве что заядлые Симсофилы



<b>Название</b>	Warcraft III: Reign of Chaos
<b>Жанр</b>	RTS/RPG
<b>Издатель</b>	Vivendi Universal Interactive
<b>Разработчик</b>	Blizzard Entertainment
<b>Издатель в России</b>	"Софт Клуб"
<b>Локализатор</b>	"Софт Клуб"
<b>Количество дисков</b>	1

Перевод	9
Текст	10
Озвучка	9

**Общая 9.3**



Хорошо ещё моего любимого героя просто Иллиданом обозвали. А ведь могли чего ещё придумать

(любители The Sims то бишь). Что-то говорить о самой игре я думаю, будет излишним. Те, кто хотел, итак уже все знают. Единственное, напомним вам, что к диску прилагается уникальный ключ для игры на Battle.net, ради которого вы и купите заветную коробочку.

Локализация сделана очень качественно и профессионально. Шутка ли, одних актеров озвучки задействовано человек тридцать. Ошибок, опечаток и всяких таких "прелестей жизни" в наличии нет. Конечно, перевод некоторых имен героев и названий юнитов может показаться весьма и весьма спорным, но дело в том, что как-то по-другому звучало бы не намного лучше. Я бы сказал, локализаторы решили немного поимпровизировать. Где-то у них это получалось, где-то не очень, но особых недостатков не видно.

Шрифты красивые, голоса хорошие, перевод на уровне. А что еще нужно для полного счастья? Быстрый выход в сеть и все, вперед в бой на Battle.net за звание лучшего в мире! - Н.С.

#### Готика

<b>Название</b>	Gothic
<b>Жанр</b>	Action RPG
<b>Издатель</b>	Xicat Interactive
<b>Разработчик</b>	Piranha Bytes
<b>Издатель в России</b>	"1C"/snowball.ru
<b>Локализатор</b>	snowball.ru
<b>Количество дисков</b>	2

Перевод	9
Текст	8
Озвучка	9

**Общая 8.6**

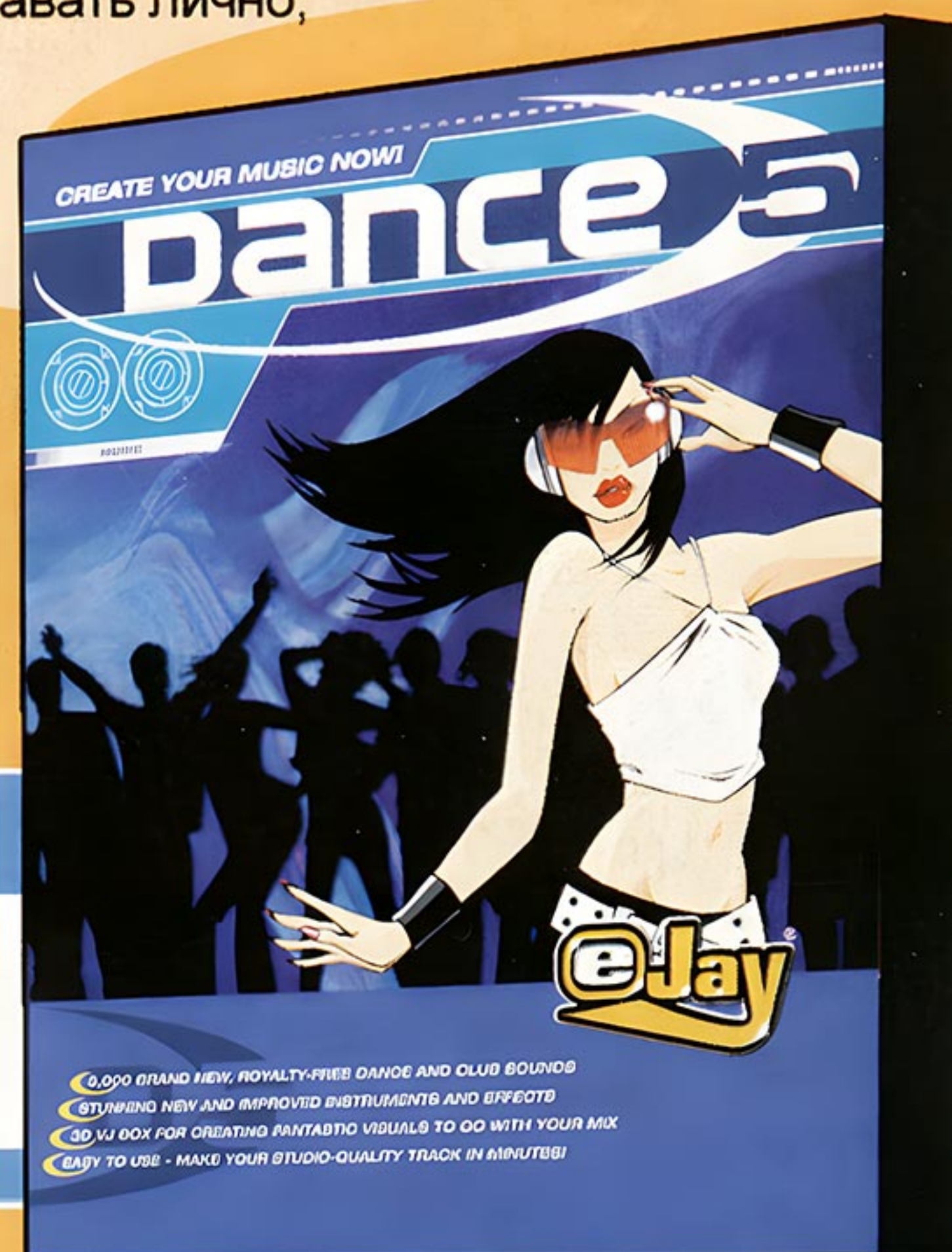
Вот что хотите со мной делайте, а я не понимаю, чего такого особенного в этой Готике. Лично мне больше всего бросается в глаза посредственная графика, нудный геймплей и кошмарное управление. Да, сюжет не самый избитый, куча диалогов и целый зверинец разношерстных монстров. Но это и все. Какие-то намеки на нелинейность прохождения пропадают сразу после обязательного присоединения к одной из трех фракций. Больше достоинств я не заметил.

Я же расскажу вам о локализации. Лучше всего здесь подходит выражение "не прошло и года". Игра-то вышла в прошлом декабре, а русская версия появилась только сейчас. Долго трудились, значит и результат должен быть соответствующий.

## электронный Ди-Джей 5



Вы любите музыку и всегда поражались теми, кто создает зажигательные ритмы? Теперь у вас есть реальный шанс написать собственную композицию в стиле dance, не тратя времени на изучение большого количества сложной техники. Новая версия программы Dance eJay 5 из популярной во всем мире серии eJay позволит вам устроить на персональном компьютере целую студию звукозаписи, где все детали написания нового dance-хита вы будете создавать лично, используя интуитивно понятный интерфейс.

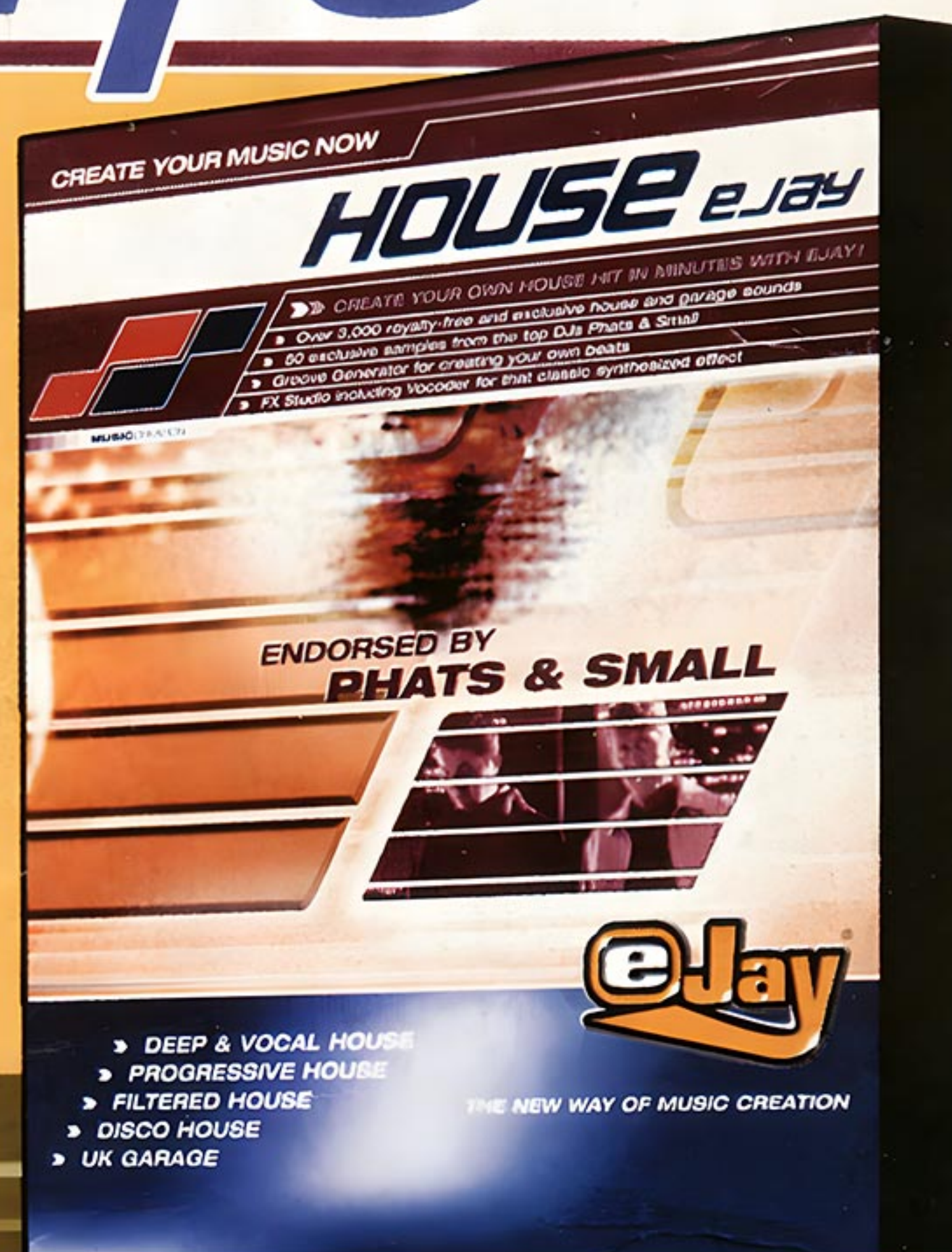


## электронный Ди-Джей

# хаус



Легко ли создать свой собственный музыкальный шедевр, не имея должных знаний и музыкальных инструментов под рукой? Легко, но только при условии, что вы воспользуетесь уникальной мультимедийной программой House eJay! Данное программное обеспечение разработано с такой целью, что бы позволить пользователю создавать собственные композиции в таком популярном музыкальном направлении как "хаус", не прибегая к долгому и скучному изучению программ.

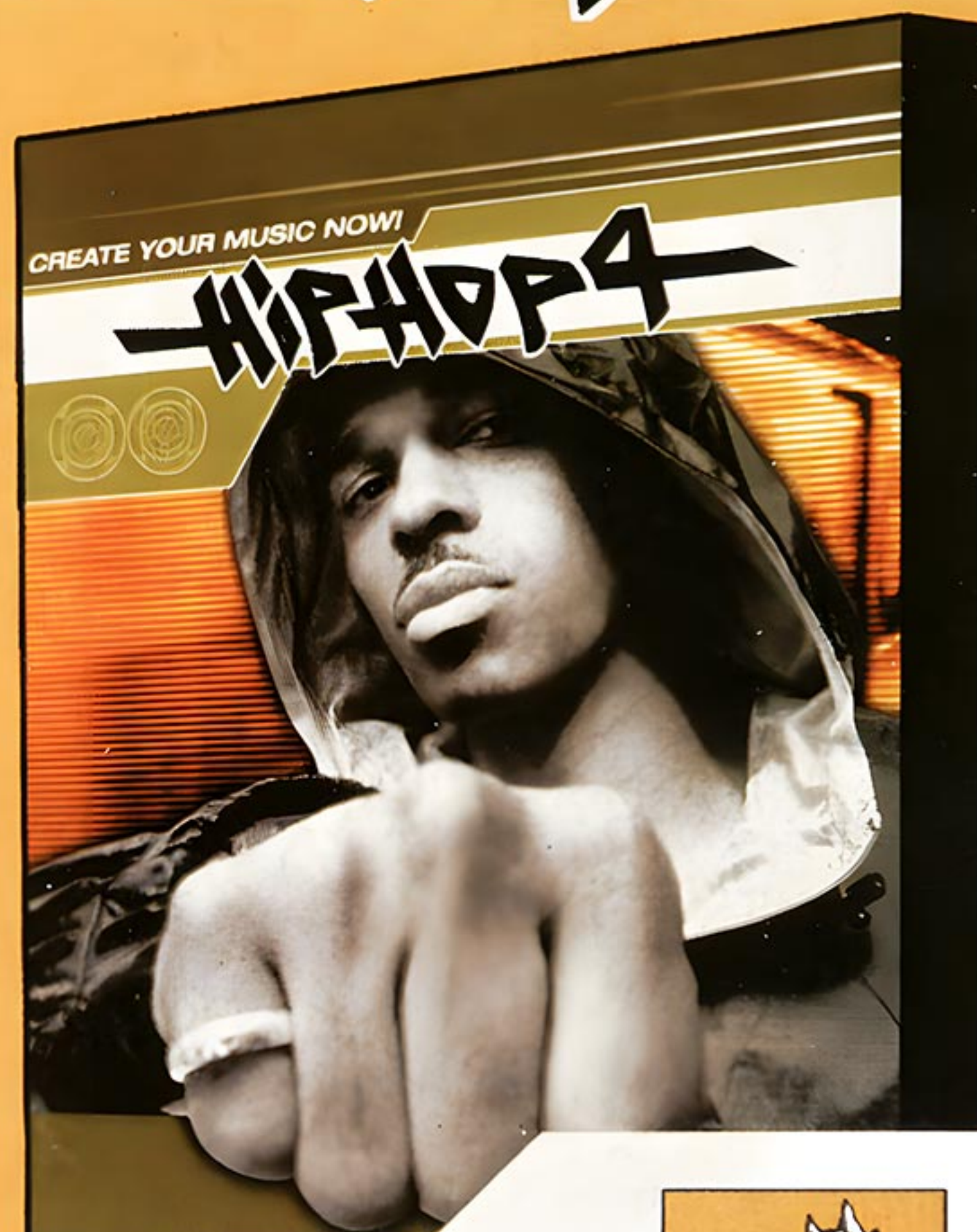


## электронный Ди-Джей

# Хип-Хоп 4



Легко ли быть звездой хип-хопа? Сложно, но нет ничего невозможного, тем более что перед вами уникальнейшая программа Hip Hop 4 из популярной во всем мире серии eJay! Данное программное обеспечение (ПО) разработано с такой целью, что бы позволить пользователю создавать собственные композиции в таком популярном музыкальном направлении как Hip Hop. Так что, берите в руки Hip Hop 4 eJay и попытайтесь встать в одни ряды с такими известными реперами как Coolio и Eminem...



www.akella.com







pc cdrom

Ранчо на Диком Западе! В новой рил-тайм стратегии нет никаких идилий! Индейцы и бандиты - вот суровые будни честного ковбоя. Стройте ранчо, нанимайте работников, развивайте бизнес, обороняйтесь от нападений извне и пытайтесь справиться с внутренними конфликтами. Народ на Диком Западе дикий, а потому стрельбы не избежать. Удачи, Ковбой!



- 🔫 Взрывоопасная смесь торгового симулятора и военной стратегии
- 🔫 Множество прекрасно анимированных персонажей
- 🔫 Возможность изменять масштаб изображения вкупе со свободным вращением камеры
- 🔫 Поддержка многопользовательского режима

www.akella.com

© 2002 "Akella"  
© 2002 "JoWood Productions", © 2002 "Kritzelkratz 3000"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



Вообще версии от Snowball'a редко разочаровывали, и этот случай не является исключением. Вся та тьма диалогов (на обложке обещано более 500 персонажей, с каждым из которых можно поговорить), прекрасно переведена и озвучена. За то время, что я играл, мне не довелось услышать ни одного похожего голоса. У каждого героя своя интонация и манера речи, все они в какой-то степени оригинальны и самобытны. Недаром было задействовано четырнадцать актеров (причем всего одна женщина). Оригинальные шрифты были заменены более симпатичными и удобочитаемыми русскими. Кроме того, за то время пока проходила локализация, разработчики выпустили несколько патчей оптимизирующих код игры, и наша версия гораздо более стабильнее английской или немецкой. За все это можно только похвалить.

Фанаты игры не будут разочарованы. Локализация удалась во всех отношениях. - Н.С.

#### Вторая Мировая: Стальной Кулак

Название	World War II: Panzer claws
Жанр	RTS
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	In-Images
Издатель в России	"Акелла"
Локализатор	"Акелла"
Количество дисков	2

Перевод	8
Текст	8
Озвучка	8

Общая 8.0

Очередная RTS, созданная на движке наших польских соседей из Reality Pump. Как несложно догадаться из названия, посвящена она ныне очень модной теме второй мировой войны. Вообще чего-то особенного в ней я не нашел. Все "нововведения" уже где-то и когда-то мне встречались. Недаром на акелловской коробочке в списке фич



Старый добрый совковский подход в действии



перечислены одни лишь визуальные эффекты. Про геймплей же ни слова. Да это и правильно, скучный он и, если можно так выразиться, в какой-то степени незаурядный. Вся эта незаурядность заключается в четком разделении юнитов по принципу "камень, ножницы, бумага". В игре это, соответственно, пехота, машины с пулеметами и танки с пушками. Для наглядности поясню: бронированные танки без проблем разносят в щепки более легкие транспортные средства, но для уничтожения отрядов пехоты им придется немало потрудиться. Такой вот "оригинальный" подход к тактике. Если вас эта игра все-таки заинтересовала, то советую прочитать статью нашего главного стратега в октябрьском номере за этот год. Там все расписано подробно.

Мое же дело — локализация. Читая тексты некоторых брифингов, возникает ощущение, что локализаторы находятся в не самых лучших отношениях с русским языком. В целом переведено правильно, но с литературностью наблюдаются явные проблемы. Например, в трех предложениях подряд используется одно и то же слово. В пятом классе это считалось за ошибку. Мне интересно, как актер, читая текст, этого не заметил. К шрифтам, по большей части, претензий нет за исключением главного меню. Там черные буквы на темно-коричневом фоне читаются очень плохо. Про озвучку можно сказать только одно — она очень даже не дурна. Все в норме. — Н.С.

### Лорды Войны

Название	Warrior Kings
Жанр	RTS
Издатель	Microids
Разработчик	Black Cactus
Издатель в России	"Новый Диск"
Локализатор	Media 2000
Количество дисков	1
Перевод	6
Текст	7
Озвучка	6
Общая 6.3	

#### ИСТОРИЯ

Наш рассказ начинается в Империи Единого Бога, могущественном государстве, находящемся на пике своей мощи. Эта Империя управляется двумя лидерами, святыми и религиозными — Святыми Защитниками: командующим армией и Верховным Патриархом, духовным правителем Империи. Но новый безжалостный Патриарх по имени Истинус Граният захватывает контроль над Империей. Власть и богатство сосредотачиваются в городе истинного бога, Тельмагносе, а новые Святые Защитники называются Карлос Агнус, ставленник Патриарха. Вся Империя начинает трещать по швам. Люди в городе шепчутся о тайных делах во дворце Патриарха, о том, что порядки и развитие были принесены в жертву на алтарь авиации. Протестующие против правления Патриарха исчезают или внезапно меняют свое мнение. Другие заведомо кабрируются на парашютах и листьях. Дворам, выступающие против него, арестовываются по обвинению в измене или ереси и их быстро казнят или ссылают. Люди живут в страхе и волнении. Те, кто не принимают Веру Истинного Бога, регулярно преследуются. Армия лояло защиты Империи вновь обращается к подавлению так называемых "внутренних врагов". Недовольство растет, и аристократия обращается к Барону К. Раванта. Бывшую и его подопыту сину Артосу с просьбой, чтобы они стали их лидерами. В ваших руках судьба Артоса и будущее Дождя.



СРЕДНЕЕ МОРЕ

Повторить Пропустить

Ничего карта не напоминает?

"Лорды Войны" представляет собой органичную смесь двух хитов этого года — Medieval: Total War и третьего Варкрафта. Благодаря первому игра обрела сложную тактику и масштабность сражений. От второго же ей досталась яркая картинка и занятные скриптовые сценки. При этом не важно, что ребенок появился на свет годом раньше своих родителей и до них по уровню все-таки не дотягивает. Я не говорю о тупом копировании. Игра получилась самобытная и достойная, хоть и не без недостатков, среди которых самый явный — кошмарный интерфейс. Есть у нее и своя персональная изюминка. Это хорошо сбалансированная и приближенная к реальности экономическая система. Не просто бездумно загруженная всякими ненужными фишками, а очень удобная и понятная. Теперь золото придется доставлять на склад из деревень на тележке, а за лучниками гонять целую повозку с боеприпасами. Мне лично понравилось.

А вот локализация вызывает не такие радужные чувства. Для начала хотелось бы отметить, что переводчики явно стремились как можно точнее передать оригинальный текст. Причем не



**ПЕТ СОККЕР И ПЕТ РАСЕР**

**КРЯКИ И ПЛЮХИ ВСТУПАЮТ В ГОНКУ**

techland software publisher

### pc cdrom

Перед вами самые сумасшедшие животные вселенной, решившие принять участие в своих собственных автомобильных гонках. И не удивляйтесь, эти зверюшки достаточно умны, хотя и наделены некоторой бесшабашностью. Выберите одного из более 30 уникальных пилотов, и пронеситесь с безумной скоростью по большому количеству дорог, начиная от Джунглей и Арктики и заканчивая Луной!



Может ли футбол быть несерьезным? Да, если в него играют Кряки и Плюхи! Забавные звери готовы устроить собственный чемпионат по этой популярной игре. Перед вами предстанет большое количество команд, каждая из которых со своими особенностями. И помните, хотя это все несерьезно, команда противника намерена серьезно обыграть вас!

www.akella.com

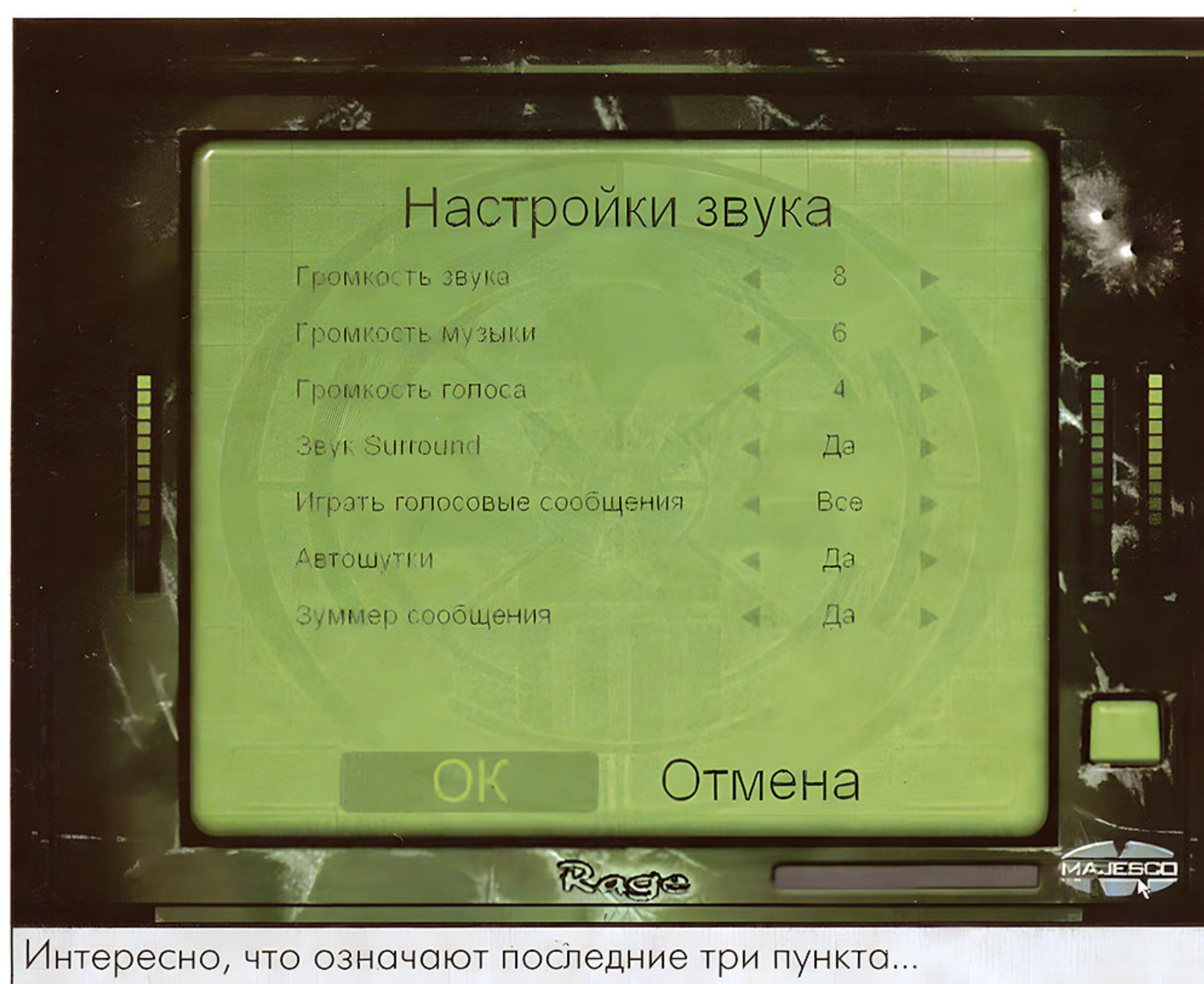




собственно смысл, а именно слова. Итогом стало то, что в некоторых местах у них получилась околесица из совершенно ненужных вводных слов и пояснений. Смысл понять, конечно, можно. По поводу озвучки тоже можно сказать немало. Чего стоят одни брифинги, которые бы любая секретарша лучше могла прочитать. Интонации ноль, выражения ноль, так еще и слова некоторые звучат с такой натяжкой, что невольно радуешься тому, что еще хоть что-то можешь понять. Шрифты... От букв разной высоты я уже давно отвык. Особенно удивительно видеть их в официальной версии игры. - Н.С.

## Mobile Forces

<b>Название</b>	Mobile Forces
<b>Жанр</b>	CombatSim
<b>Издатель</b>	Rage Software
<b>Разработчик</b>	Black Cactus
<b>Издатель в России</b>	"Новый Диск"
<b>Локализатор</b>	Media 2000
<b>Количество дисков</b>	1
Перевод	6
Текст	7
Озвучка	7
<b>Общая 6.6</b>	

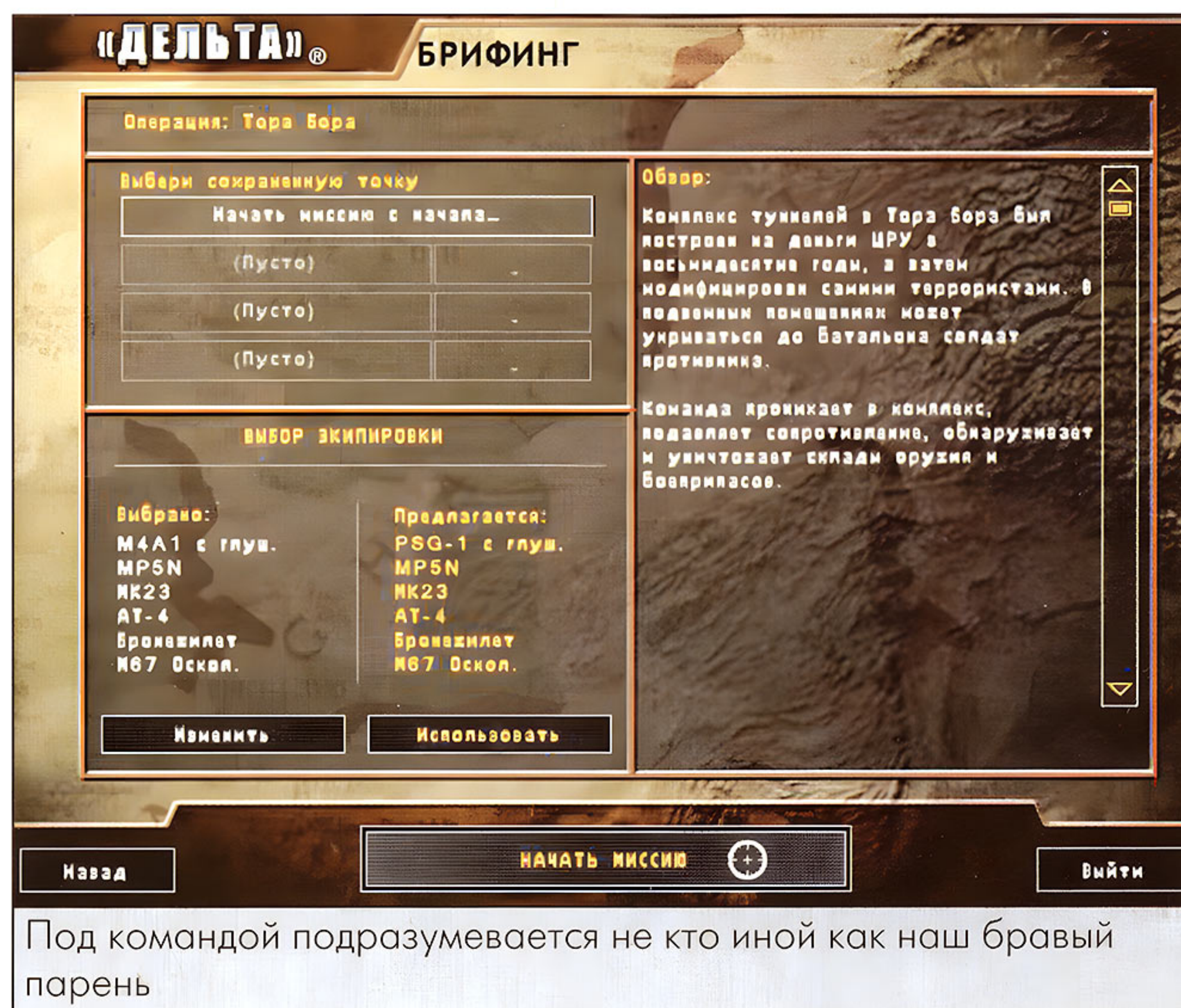


Похоже, слава Counter Strike еще долго не будет давать покоя создателям компьютерных игр. Разношерстные клоны и просто вариации на тему появляются каждый год в огромном количестве. Кто-то просто улучшает графику, несколько изменяет геймплей и добавляет оружия, но некоторые стараются привнести что-то свое, особенное, оригинальное. Что-то, что может понравиться игроку. В Mobile Forces разработчики дали нам возможность погонять на различных транспортных средствах: бронированных хаммерах, легких багги и неповоротливых танках. В принципе получилось очень даже неплохо, но игра в первую очередь явно рассчитана на мультиплеерный режим. Можно, конечно, потренироваться на кошках (в смысле, ботах), но это очень быстро надоедает. Так что спрашивайте в клубах города.

По правде говоря, в Mobile Forces локализовывать практически нечего. Текст есть только в меню, да во время игры появляются кое-какие сообщения. Озвучивать же пришлось всего несколько фраз. То есть, чтобы все было нормально, в Media 2000 должны были подобрать нормальные шрифты, перевести меню и нанять одного-двух приличных актеров. К сожалению, они этого не сделали. Кажется, что буквы были просто небрежно наклеены поверх кнопок, ни о каком стиле говорить не приходится. Меню настроек combatsim'ов всегда вызывают много вопросов, потому что в них есть огромное количество непонятных слов и аббревиатур. Ситуацию может исправить только грамотный переводчик, которому тема хорошо знакома. Не в этой жизни. Аббревиатуры так и остались аббревиатурами, только теперь на русском, а все, что нельзя найти в обычном англо-русском словаре, было тупо транскрибировано. В итоге разобраться стало еще сложнее. Озвучка просто никакая. Актер (или два, кто их поймет) даже не старается изобразить хоть какие-нибудь эмоции. Сухое "спасите, помогите" не впечатляет. - Н.С.

## Отряд Дельта: Операция "Кинжал"

<b>Название</b>	Delta Force: Task Force Dagger
<b>Жанр</b>	CombatSim
<b>Издатель</b>	NovaLogic
<b>Разработчик</b>	Zombie Studios
<b>Издатель в России</b>	"1C"/snowball.ru
<b>Локализатор</b>	snowball.ru
<b>Количество дисков</b>	1
Перевод	9
Текст	8
Озвучка	9
<b>Общая 8.6</b>	



Давать компаниям со стороны создавать игру под своим раскрученным названием чревато потерей доброй доли фанатов. Так получилось и с Операцией "Кинжал". NovaLogic поручила Zombie Studios состряпать продолжение своей знаменитой серии. В последствии это обернулось фактическим бойкотированием сего продукта, не то что во всем мире, но даже в США. Именно для американцев в игру вставили толпу афганских террористов, оснастив супер-героя из Дельты просто кучей оружия. На тебе снайперскую винтовку, автомат, пистолет, базуку и ящик гранат. Ты только убей этих гадов побольше. Злобным же азиатам достался лишь идеальный (для мишени) AI и калаш со сбитым прицелом. Все это всунули в незамысловатый сюжет и, воспользовавшись древним движком, получили нечто одним словом называемое отстой.

К счастью это не касается локализации. Ее можно охарактеризовать как успешную. Перевод хороший, понятный. Особенно мне нравится армейский стиль: все написано четко, без пустой болтовни. Шрифты приемлемые, хотя и немного размытые. Также удалась на славу озвучка. Конечно, реплик маловато, но это недостаток самих разработчиков. Snowball со своей задачей справился на "отлично".

В ближайшем будущем намечается выход очередной части сериала под названием Операция "Черный Ястреб" (в оригинале Black Hawk Down). NovaLogic созвонилась с головой, и нас ожидает весьма недурственная игра про злоключения американских спецназовцев в Сомали. Так что, если вы не безнадежный фанат Delta Force, готовый играть во что угодно с любимым названием, советую попридержать свои денежки на ближайшую пару месяцев. - Н.С.

## Призрак

Жить хорошо и правильно нужно учить с детства, только тогда можно надеяться, что, повзрослев, ребенок не пустится во все тяжкие в случае внезапно нахлынувших благополучия и ранее недоступных возможностей. Вероятно, люди, ныне работающие в Idol FX, в свое время воспитывались именно так, в силу чего сейчас они сообщают радуют нынешних детей такими вещами как Gast или в русской интерпретации "Призрак", которая и выглядит качественно, и в доступной форме объясняет "что такое хорошо и что такое плохо".

Завязка и суть просты и вечны, как мир. Злой Клоун Белис-



<b>Название</b>	Gast
<b>Жанр</b>	Quest
<b>Издатель</b>	Mindscape
<b>Разработчик</b>	Idol FX AB
<b>Издатель в России</b>	"1С"
<b>Локализатор</b>	"1С"
<b>Количество дисков</b>	1

Перевод 9  
Текст Отсутствует  
Озвучка 9

**Общая 6.0**



боб вероломно захватил парк развлечений, а маленький призрак Гаст, этакий немецкий Каспер, столь же добрый и не менее умильный, должен во что бы то ни стало восстановить справедливость, прогнав злодея и вернув парк детям.

Думаю, не вызовет сомнений, что даже нормально локализовать квест или адвенчуру, где каждый персонаж имеет по меньшей мере уникальный характер, манеру поведения и общения, если не родословную на два-три разворота, крайне сложно. И все равно, случается, что и такие вещи в переводе “звучат”, то есть погружают игрока именно в ту атмосферу и доносят те идеи, которые виделись авторам в процессе их создания, ничуть не хуже оригиналов. Так вот, “Призрак” в исполнении “1С” — именно такой случай. Без ненужного жеманства заявляю, переводчики и, в особенности, актеры выложились по полной программе, и обойти вниманием их работу было бы, по меньшей мере, неуважительно.

Чего стоят дьявольское хохотание зловещего Клоуна или поэтические рулады изящного летучего мыша-вампира, произносимые с французским акцентом. Текст в игре практически отсутствует, так что локализаторам пришлось реализовывать свой талант в разговорном жанре, однако, это вовсе не означает, что сработали они вполсилы, повторюсь, перевод сделан очень качественно, сохранена и атмосфера и смысл игры. В общем, советую. — Д.С.

#### Восьмая цивилизация

<b>Название</b>	Mission Humanity
<b>Жанр</b>	RTS
<b>Издатель</b>	Techland
<b>Разработчик</b>	Techland
<b>Издатель в России</b>	"1С"
<b>Локализатор</b>	"1С"
<b>Количество дисков</b>	1

Перевод 8  
Текст 7  
Озвучка 6

**Общая 7.0**

Все-таки человечество неизлечимо в своей упертости и никакие увещания о пользе позитивного мышления его не спасут. Кроме того, оно напрочь закомплексовано и буквально пышет многочисленными фобиями. Вот и на этот раз все привычно до оскомины: инопланетное вторжение, их вероломная экспансия на наши освоенные территории, героическая оборона колыбели человечества и не менее героическая победа, оказавшаяся впоследствии Пирровой, потому что война основательно (то есть до основания) потрепала естественные земные ресурсы. В связи с этим гордые победители направились ис-



кать новый сырьевой придаток, а униженные побежденные увязались за ними в надежде на скорый реванш, и вся свистопляска завертелась по новой, только теперь за пределами Солнечной системы.

Соображаете, чем пахнет? Правильно, космической RTS'кой, причем RTS'кой чрезвычайно ностальгического вида: ни тебе полигонов, ни активного рельефа местности, ни модной цветомузыки, одни разноцветные спрайты да миссии “убей-их-всех-и-стань-самым-крутым”. Причем альтернативы нет, в противном случае убьют вас и крутым станет кто-то другой, а это, как понимаете, неприемлемо. Перевод выполнен на среднем уровне, вроде бы все на месте, но без лишних выкрутасов: солдаты бодро отзываются на ваши команды и, соответственно, молчат, когда их не спрашивают. Текст вполне соответствует стилю и оригинальным границам окон, в которых располагается, в общем, на четверочку, хотя, на мой взгляд, для такого художества и этого много. — Д.С.

#### Вальгалла

<b>Название</b>	Valhalla Chronicles
<b>Жанр</b>	Action/RPG
<b>Издатель</b>	Paradox Entertainment
<b>Разработчик</b>	Paradox Entertainment
<b>Издатель в России</b>	"1С"
<b>Локализатор</b>	Snowball.ru
<b>Количество дисков</b>	1

Перевод 8  
Текст 8  
Озвучка Отсутствует

**Общая 8.0**



Кто бы что ни говорил, но компьютерные игры отнюдь не вредны, даже наоборот. И не надо апеллировать к тому, что нынешние подростки просиживают перед монитором, вместо того, чтобы читать книги. ИМХО, компьютер в этом виноват меньше всего. Ну ладно, оставим острую тему, лучше поговорим об упомянутой пользе компьютерных игр, ведь главное — посмотреть на это дело под нужным углом и все станет очевидно. Вот шведы из Paradox Entertainment, успевшие отличиться изданием Europa Universalis, и наши 1С'вцы посмотрели именно под ним, да и выпустили в массы Valhalla Chronicles, которые в Отечестве превратились просто в “Вальгаллу”.



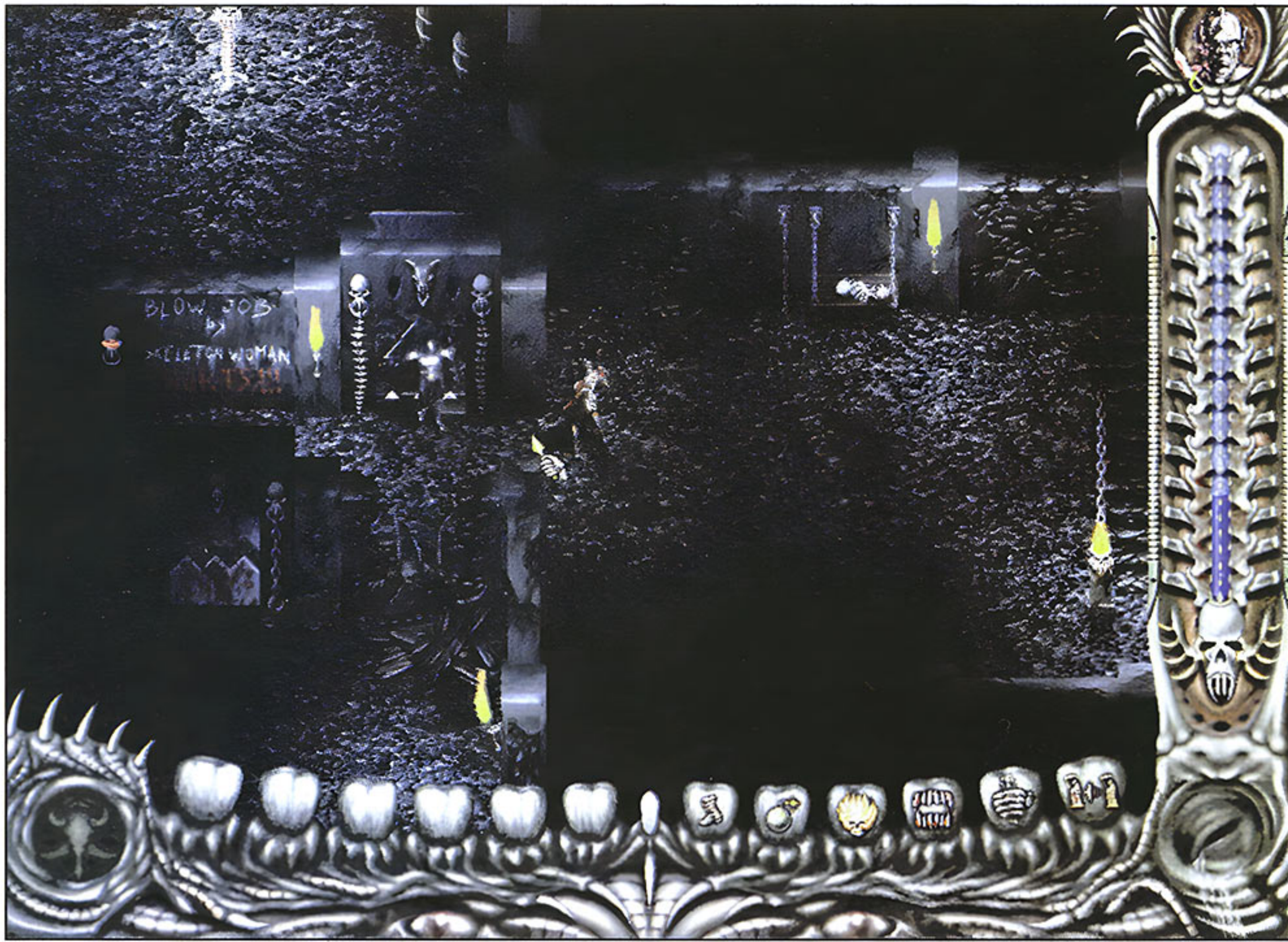
Слабо примерить наряд викинга и навести порядок в древней Скандинавии со всеми ее Одинами, Фрейями, Торами да валькириями? Если слабо, то и дальше насилуйте бедного “Сапера”, в мире ледяных фьордов, жирной трески, неприветливых бородачей и вселенских попок слабакам не место. А как иначе вы пройдете по этим краям, общаясь с каждым встречным, когда сольно, а когда дуэтом с верным топором, как вы отыщите восемь Рун Могуущества и спасете мир от неминуемого падения в пучину тьмы и смерти? Силенок не хватит. Спросите, где полезность? А расширение кругозора? Или все так здорово разбираются в тонкостях древнескандинавской мифологии?

В общем, имеем Rogue-RPG в нетривиальном антураже и... с допотопной реализацией. Невнятная спрайтовая изометрия, полное отсутствие озвучения – блеск и нищета времен первых Pentium’ов. Впрочем, сейчас нас больше интересует адаптация шведского продукта под российскую пищеварительную систему. А вот она-то как раз прошла куда удачнее, чем оригинальный релиз. Переводчиков даже минула извечная чаша в виде корявого подбора шрифтов, в результате чего, обычно, русский текст непременно стремится вырваться за тесные рамки очерченного разработчиками информационного поля. Здесь же все в порядке, и подобных ляпов замечено не было. Кроме того, проникнувшись атмосферой игры, локализаторы записали некоторые, как им показалось, типичные для ее героев реплики и выложили их на диск. – Д.С.

Некромания

Обзор этой игры находится в текущем номере, так что не стану повторно растекаться мыслью относительно ее сюжета, исполнения и вообще места под Солнцем, лучше сразу перейду к рассказу о переводе. Странное дело, хочется поругаться, а причин для этого нет. Можно было бы и беспричинно, но это как-то нехорошо, если не сказать сильнее. А причин нет, потому что на этот раз “не промахнулась” “Акелла”. Несмотря на сомнительные качество и ценность игры для жанра в частности и игрового мира в целом, переводчики подошли к процессу со всей ответственностью, в результате мы получили качественный локал со всеми необходимыми атрибутами: ровным текстом, тщательным переводом и в меру эмоциональной озвучкой. Для пущего колорита можно было бы наделить каждого из пер-

Название	Necromania – Trap of Darkness		
Жанр	Action/RPG		
Издатель	Cinemax		
Разработчик	DarkSoft		
Издатель в России	“Акелла”		
Локализатор	“Акелла”		
Количество дисков	1		
Перевод	8	Общая 8.0	
Текст	8		
Озвучка	8		



сонажей уникальным акцентом, скажем, кавказским, прибалтийским, украинским, вариантов куча, но это я, скорее, просто куражусь. Правда, хочется пожуричь издателей за невнятность мануала, что по форме, что по содержанию. Можно ведь было, во-первых, не ограничиваться банальным rtf’ом, а сваять хоть какой-нибудь pdf или html, все-таки по-приличнее выглядело бы, и во-вторых, не сливать в одну кучу и системные требования, и тактику игры и troubleshooting. А так весьма неплохо. – Д.С.

Наш календарь локализаций

Оригинальное название	Русское название	Издатель в России/локализатор	Издатель	Дата выхода
Anarchy Online: The Notum Wars		“МедиаХауз”		28 ноября 2002
Tony Touch and the Night of Roasted Moths	Тони Крутони: Бешеная тыква	“МедиаХауз”	Prograph Research	ноябрь 2002
Far West	Дальний Запад	“Акелла”	JoWood	ноябрь 2002
Harbinger	Предвестник	“Акелла”	Silverback Entertainment	ноябрь 2002
Gothic 2	Готика 2	“Акелла”	JoWood	декабрь 2002
No One Lives Forever 2		SoftClub	Vivendi-Universal Games	декабрь 2002
The Thing	Нечто	SoftClub	Vivendi-Universal Games	декабрь 2002
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	Властелин колец: Братство кольца	SoftClub	Vivendi-Universal Games	декабрь 2002
Industry Giant 2 Add-on	Промышленный Гигант 2 add-on	“Руссобит-М”	JoWood	декабрь 2002
Chaser		“Руссобит-М”	JoWood	декабрь 2002
K. Hawk	Прекрасный лик смерти	“Руссобит-М”/Revolt Games	JoWood/similis	декабрь 2002
New World Order	Новый Мировой Порядок	“Руссобит-М”/Revolt Games	P3 interactive	декабрь 2002
Archangel	Архангел	“Руссобит-М”/Revolt Games	JoWood	декабрь 2002
Gladiators	Гладиаторы	“Руссобит-М”/Revolt Games	Arxel Tribe	декабрь 2002
Spellforce - The Order of Dawn		“Руссобит-М”	JoWood	декабрь 2002
Harry Potter and the Chamber of Secrets	Гарри Поттер и Тайная комната	SoftClub	Electronic Arts	декабрь 2002
1914: The Great War	1914: Первая Мировая Война	“Руссобит-М”	JoWood	декабрь 2002
Europa 1400 - The Guild	Европа 1400 - Гильдия	“Руссобит-М”	JoWood	декабрь 2002
Rock Manager 2		“1С”/snowball.ru	PAN Vision	декабрь 2002
AquaNox	AquaNox: Сумерки Анквы	“1С”/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Massive Development	IV кв. 2002
Largo Winch	Ларго Винч: Империя под угрозой	“Акелла”	UBI Soft	IV кв. 2002
Chessmaster 9000		“Акелла”	UBI Soft	IV кв. 2002
Cargo tycoon		“Акелла”	JoWood	IV кв. 2002
Chaos	Хаос	“Акелла”	eSOFNET co.	IV кв. 2002
Darkened Skye		“1С”/snowball.ru	SSI	IV кв. 2002
ARX Fatalis		“1С”/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Arkane Studios	2002
Beam Breakers	Бимеры	“1С”/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Similis Software	2002
Fuel		“1С”/Nival Interactive	Cryo	2002
Garfield		“1С”/Nival Interactive	Cryo	2002
One Must Fall BG		“1С”/Nival Interactive	Diversions Entertainment	2002
Prisoner of War		“1С”/Nival Interactive	Codemasters/Wide Games	2002
Haegemonia: Legions of Iron	Гегемония	“1С”/Nival Interactive	Wanadoo/Digital Reality	2002
Hitchhiker’s Guide to the Galaxy	Автостопом по Галактике	“1С”/snowball.ru	PAN Vision	2002
Aquanox2.Revelation		“Руссобит-М”	JoWood/massive Development	январь 2003
Cold Zero		“Руссобит-М”	JoWood/Drago	феваль 2003
Knight Shift	Рыцари за работой	“Акелла”	Zuxhez Entertainment AG	феваль 2003
Devastation	Опустошение	“Акелла”	Arush games	феваль 2003
Savage Skies	Дикие небеса	“Акелла”	iROCK Interactive	феваль 2003
Rabid Dogs 2	Бешеные псы	“Акелла”	Zuxhez Entertainment AG	март 2003
Postal 2	Postal 2	“Акелла”	Running With Scissors	I кв. 2003
Highland Warriors		“1С”/Nival Interactive	Data Becker/Soft Enterprises	2003
Soldner - Secret Wars		“Руссобит-М”	JoWood	2003
Duality		“Руссобит-М”	Phantagram Interactive	2003
Kingdom Under Fire : The Crusaders		“Руссобит-М”	Phantagram Interactive	2003
Kicker		“Руссобит-М”	JoWood	2003
Wildlife Park	Зоопарк	“Руссобит-М”	JoWood	2003
Spell Porce		“Руссобит-М”	JoWood/pbenomic	2003
Secret Ops		“Руссобит-М”	JoWood/Wings	2003



PC CD-ROM

# РОБИН ГУД

## ЛЕГЕНДА ШЕРВУДА

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ DESPERADOS!

«...в ней элементы боевика, стратегии и ролевой игры  
смешались так, что слюнки текут!»

Журнал PC Gameplay



Новая тактическая стратегия по известнейшей в мире легенде о Робине Гуде – мастере художественной стрельбы из лука и рукопашных схваток. Остальные персонажи игры тоже до боли знакомы: Малыш Джон в роли живого тарана, отец Тук с бочонком вина, леди Мэриан при походной аптечке с лечебными травами, пройдоха Стутли и многие другие.

Возглавьте знаменитую банду благородных разбойников и помешайте планам злобного шерифа Ноттингемского!

- 40 разных миссий
- Три типа заданий: Грабеж и шпионаж, Штурм замка и Засада
- Графическое отображение поля зрения противника
- Детерминация настроения персонажей
- Возможность привлекать новых последователей
- Нелинейное прохождение заданий
- Девять локаций: Шервудский лес, Ноттингемский замок, Йорк, Лейстер, Дерби, Линкольн и три облюбленных Робинем для устройства засад лесных поляны

wanadoo



www.nd.ru

© 2002 Wanadoo Edition. © 2002 RAD Game Tools, Inc. Разработка Spellbound Studios. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Доставка курьером по Москве - бесплатно! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: support@nd.ru.



# Четвертый всадник апокалипсиса

Исследователь жизни  
идет в чужом пространстве,  
За черными очками глаза его открыты,  
Фонарик освещает таинственные знаки,  
Труба провозглашает его ритмичный шаг.  
**Агата Кристи, "Легион"**

Мешок начинает шевелиться, и высушенная сквозь отверстие голова оглядывается по сторонам. Двое все также хладнокровно затягиваются дешевым никотином и безучастно глядят в багровую даль. Не видя своих палачей, голова начинает прощальный рассказ о навеки утраченной совести.



Игра создается на движке Vulpine.  
Оценить предлагаю вам



Символический момент. Церковь и M16

“Вы когда-нибудь бывали в Центральном парке? А может, вам знаком Манхэттен с высоты птичьего полета? Я пре-е-едла-а-агал лю-у-у-дям... Да прекратите так бежать — дайте хоть договорить! Я предлагал людям пролететь над улочками и парками



“Докаркался! - один из незнакомцев достал из кармана пыльный полицейский значок и, протерев его лацканом кителя, повесил на грудь. - Ну, что? Пойдем ловить эту Энжи”.





Андрей Щур

## U.S. Most Wanted: Nowhere to Hide

Жанр	FPS
Издатель	Activision Value
Разработчик	FUN Labs
Требуется	Pentium II 500, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рейтинг	4.3

Честно говоря, не совсем мне понятна маркетинговая стратегия Action Value, издающей одну за другой кривенькие игрушки компании FUN Labs. Ведь если и встречаются среди творений этих середняки (как описанный неподалеку Revolution), то один на десяток, пусть даже и варганят “Фанлабсы” свои шутеры со скоростью пулемета. Не проходит и пары месяцев, чтобы мы не имели сомнительное счастье познакомиться с очередным их игровым “шедевром”. На этот раз, видимо, все силы румынских разработчиков ушли на создание вышеупомянутого Revolution, потому как вышедшее почти одновременно с нею творение под названием U.S. Most Wanted: Nowhere to Hide игрой назвать можно только скрепя сердце.

Нелепость проекта высовывается отовсюду, начиная с названия. Переводится оно примерно следующим образом “Усиленно разыскиваемый Америкой, и прятаться ему негде”. Возникает невольное подозрение, что это про меня, то есть про главного героя. Тем более что внутри игры никаких намеков на сюжет нет – прошел миссию, завалил какого-то главного босса то на вилле, то еще где, и тут же начинай новую. Ни “зачем”, ни “почему” – не разъясняется. Интуиция подсказывает, что главный герой, видимо, элитный террорист вроде Хитмана, причем охотятся за ним все Штаты, что льстит самолюбию. Разочарование приходит после прочтения текстовика, прилагаемого к игре. Нетушки, никакой я не террорист (хотя рожа в черной шапочке, отражающаяся в зеркалах, встречаемых в игре, и кучи оставленных после себя трупов говорят об обрат-



Проникающие способности АК-74 в игре явно завышены – автомат проникает даже в стены

ном), а антитеррорист, и убиваю террористов! О как.

Явным террором против свободного человечества веет и от графического исполнения игры. Если кто помнит далеко не звездный Shadow Force: Razor Unit от тех же FUN Labs, то могут сравнить – Most Wanted получился еще хуже. Уровень архитектуры карт в игре – “меня из архитектурного ПТУ выгнали, и вот я здесь”. Восьмиугольные тарелки, стены, поражающие правильностью прямых углов и скудностью текстур. Полный бррр, в общем. Такое не прощали еще пять лет назад, не то что сейчас!

А противник? Эти угловатые сущности отсутствия компьютерного разума (то есть AI просто никакой – враги бегают цепочками по заготовленным разработчиками дорожкам скриптов) никак не могут избавиться от болезни Дауна. Абсолютно кривая система просчета физики мертвых тел, использовавшаяся в Shadow Force, не претерпела в Most Wanted никаких изменений: руки и ноги убитых врагов по-прежнему выгибаются в стороны, матерью-природой не предусмотренные.

Как резюме – ужасная игра. Кошмарная. Если б не Sniper, быть ей худшей игрой года. А так – почетное второе место.

# Все виды доступа в Интернет

# 120

## часов за \$50

### новый тариф

## АБОНЕМЕНТ-120

Срок действия абонемента - 1 месяц с момента начала работы

[www.rinet.ru](http://www.rinet.ru)

[info@rinet.ru](mailto:info@rinet.ru)

232-1730, 238-3922

Интернет-карты с бесплатной доставкой

# RINET



# Василий Теркин 2: Атака клона

Слышь, подкинь еще одну  
Ложечку такую.  
Я вторую, брат, войну  
На веку воюю.

А. Твардовский. Василий Теркин

Издатель	Electronic Arts <a href="http://www.eagames.ea.com/">http://www.eagames.ea.com/</a>
Разработчик	2015 <a href="http://www.2015.com">http://www.2015.com</a>
Жанр	FPS
Требуется	Pentium II 450 MHz, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 700 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Сайт игры	<a href="http://www.mohaa.ea.com/">http://www.mohaa.ea.com/</a>
Наш сайт	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game2776.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game2776.html</a>
Смотри на диске	Скриншоты

## Рейтинг add-on

Заповедь меркантильного разработчика гласит: каждая игрушка, будь она плохой или хорошей, просто обязана иметь адд-он. Чтоб, понимаешь, “расширить и углубить”. На деле же, как правило, запикивается в продолжение все то, что в оригинал не влезло, да и отправляется на прилавок. Но даже если разработчики пытаются и пытаются создать нечто новое, все равно у адд-онов остается их основной недостаток: они все проходятся за несколько часов.

MoHAA: Spearhead – типичнейший адд-он. Работы над ним велись почти год, а полученный результат можно пройти за три часа. Три часа стрельбы, воплей и взрывов на тему второй мировой войны. Несколько новых типов оружия, несколько видов техники. А еще тут есть русские войска...

### В команде замена

Решив, что с бродяги Пауэлла приключений достаточно, разработчики поместили нас в тушку нового обормота – американского рейнджера Джека Барнса. Как говорится, поэта и солдата. Солдафон из Джека, благодаря нашему чуткому руководству, вышел хоть куда, а вот насчет поэтического дарования сказать не могу – те рулады, что он выводит в промежутках между миссиями, воспринимать сложно из-за неродной ритмики стиха.

Начинаются приключения Барнса весьма необычно и кинематографично: вместе с остальными рейнджерами он десантируется с самолета аккуратно на вражеские позиции. Ну, вы помните – Нормандия, день “Д” и все такое. В то время как Пауэлл на пляже “Омаха” рыхлит носом песочек и противотанковые ежи, мы левитируем себе потихоньку на амбар какой-то хранцузский, вокруг которого гансы носятся и в небе зенитками перелетных американцев отстреливают. Прицельно попадаем сапожниками в крышу – хрусть, шмяк – винтовку в лапы и вперед на амбразуры.

### Если не трогать сюжет

Игра, сохранив все особенности геймплея MoHAA, стала гораздо более скриптованной. С одной стороны, это прибавило находок с падающими через перила убитыми врагами, выползающими из подворотен танками и прочими

игровыми фортелями. С другой стороны, убавилось свободы действий – к примеру, вы никогда не сможете пристрелить удирающего на мотоцикле офицера, пусть даже вы всадите в него всю обойму. Просто потому, что вы должны погнаться за ним и пристрелить, когда он достигнет дома и заберется на второй этаж. Порой такие насильные привязывания к сюжету удручают.

Новинок в оружейной немного – появились британский “Стэн”, винтовка Энфильда, обещанные еще для первой части игры бомбы-липучки, которые можно закреплять прямо на движущейся технике противника, и (ура!) ППШ. И пусть он изображен криво, пусть с неправильным количеством патронов в обойме, но зато это первая реализация ППШ в шутерах. Что называется “свершилось!”

### Галопом по Европам

Всего в адд-оне присутствуют три большие, состоящие из нескольких уровней миссии: Франция, Арденны и Берлин. Во Франции нам надлежит в составе отряда британских парашютистов подорвать мост, убить генерала, а также походя уничтожить все окрестные пушки и зенитки. Ну, десантура по вполне понятным причинам никогда ПВО не любила.

Уровни в Арденнах выглядят гораздо неестественней Франции. Ни словом

не упоминается, что америкосам тут на самом деле навалили по первое число – все задания носят абстрактный характер, не привязанный к конкретным реалиям: прокатиться на бронетранспортерчике, пострелять по Pz’шкам. Отбить наступление врага, самому пробежаться в атаку и зачистить безымянную деревеньку. И так далее в подобном духе.

А последним в списке идет Берлин...

### Русские на Мариенплац

Ох, ну и грызет же, видимо, обида западных разработчиков, что не брали америкосы Берлина. И решили – а почему там не могло быть хотя бы одного американца? Был! Точно говорю вам, был! Помним-помним!

И пошел дальше откровеннейший маразм. Бегаем мы Барнсом по Берлину, танки подбиваем, фрицев мочим, а рашн Айвэнс нам помогают. Причем озвучивали русских пехотинцев явно наши актеры, но такую бредятину несут, что уши вянут и скукоживаются. Стоят советские гвардейцы и разговаривают: “Ребята, а вы видели последние тридцатьчетверки?” – “Да, Серега водил одну, так чуть в стену не въехал!”

Это наши-то гвардейцы. Мама, роди меня обратно. Потом нам, кстати, придется еще прокатиться на этой “новой Т-34” и уничтожить несколько “тигров”. Знаете, что у этой Т-34 на башне написано? Ни за что не догадаетесь. “Есть только один”.

### Зов предков

В общем, если не обращать внимания на сюжет, мы получаем достойный адд-он к отличной игре. А если обращать... Ну почему никто не сделает игры про приключения русского спецназовца, спасающего мир от американского ига?!







# КРЕСТОНОСЦЫ



РОЛЕВАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ  
СТРАТЕГИЯ В СРЕДНЕВЕКОВОЙ ЕВРОПЕ

2 CD, ОСЕНЬ/ЗИМА 2002

**ИГРУШКИ**

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
технология творчества

Совместная разработка  
Snowball Interactive (Россия)  
и Paradox Entertainment (Швеция)



**paradox**  
entertainment  
www.paradoxplaza.com

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru



# Спецназ Средиземья

Издатель

Vivendi Universal Games  
http://www.vugames.com/

Разработчик

Surreal Software  
http://www.surreal.com/

Жанр

TPS

Требуется

Pentium III 600, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.

Рекомендуется

Pentium III 750, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.

Сайт игры

http://www.lordoftherings.com

Наш сайт

http://www.gamenavigator.ru/games/game2937.html

Смотри на диске



Скриншоты

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Дизайн

Ценность для жанра

## Рейтинг 7.3

Время освоения: от 10 до 30 минут

Сложность: легкая

Знание английского: лучше книгу прочтите

Признаться, никогда не думал, что по книге Профессора можно сделать экшен. Стратегию — да, пожалуйста. Ролевуху — почему бы и нет, хотя сложнее. Но экшен! Опошлить дрыгоножеством и рукомашеством почти философскую сказку — это уже слишком. Поэтому не могу не признать, что Fellowship of the Ring меня удивил. Удивил по-хорошему, показав возможность и такого изложения сюжета, не уничтожив при этом полностью самой идеи борьбы добра и зла, описанной в книге.

### И тут пришел Гэндальф

Игра Fellowship of the Ring создавалась по мотивам одноименного первого фильма из трехсерийной саги об «Одном Кольце, что Рулит Ими Всеми». Этим описанием можно было бы и ограничиться, если бы не трудолюбие разработчиков, попытавшихся воссоздать полный путь шайки хоббитов-приключенцев, используя за основу не столько фильм, сколько книгу.

Начинается все, как и покладено, в Хоббитоне, в домике Бильбо Бэггинса, перешедшем по наследству старине Фродо. И, естественно, приходит Гэндальф, оскверняя всю радость от наследства своими байками о конце света. Паникер тот еще, даром, что майяр засекреченный. Как заведено среди главных положительных героев, Фродо, лопух последний, ведется на простое запугивание и обещает пойти куда угодно, лишь бы его оставили в покое. Но просто так отправляться в дальний путь обстоятельному хоббиту

явно не с руки. Поэтому самым первым заданием в игре — передача документов на владение Норой старой карге Лобелии.

Вроде бы все, как в книжке, да не совсем. Чуть шире, я бы сказал. Начальные игровые задания позволяют прогуляться по уютному миру Хоббитона и неспешно ознакомиться с окрест-

ностями — там помочь мельнику, тут поговорить с фермером и поправить метко запущенным камешком флюгер на домике, а также попрощаться перед походом со всеми знакомыми по книге хоббитами-соседями.



Внешний вид Ширы взят прямо из фильма. Те же почти игрушечные холмы, та же лубочная архитектура хоббитчих нор. Солнышко, птички и прочие атрибуты безмятежного существования.

Камера удобно располагается над затылком Фродо, благо, затылок этот «нызенько-нызенько».

При желании можно переключиться и на вид от первого лица. Правда, при этом отпадают такие функции, как прыжок и удар палкой, зато повышается меткость попадания всякими метательными предметами. Этот недочет явно напоминает о приставочном прошлом игры, так как нормальное шутерное управление на



геймпаде невозможно в принципе, а в корне переделать его для нужд компьютерных игроков, как говорится, не судьба. Ну, хоть мышкой управлять можно, и на том спасибо.

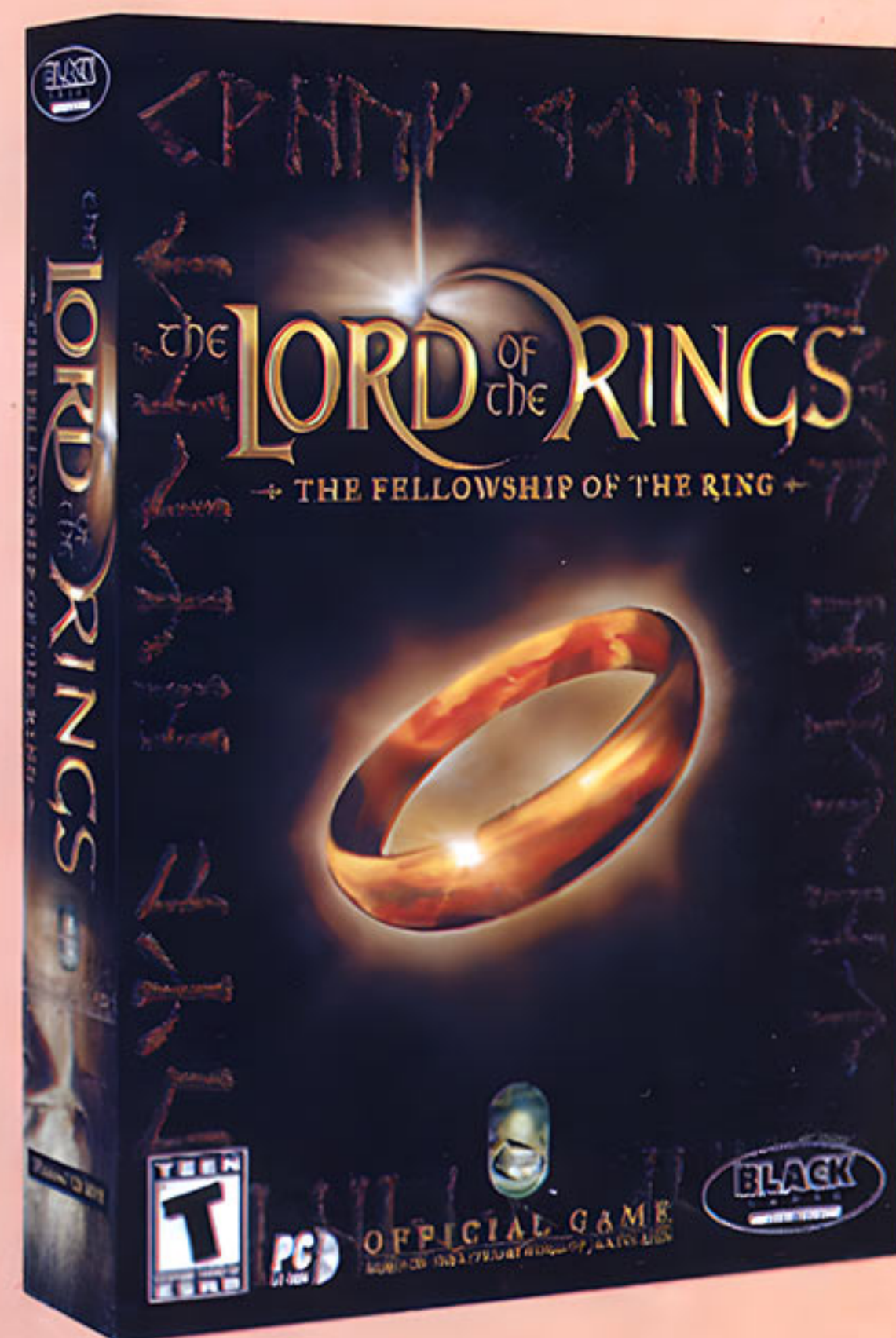
### И мы побежали

Часть, знакомящая с Широй, присутствует в игре не просто так. Как раз к тому времени, как Фродо завершает свои дела, к месту событий прибывают Темные Всадники, присланные конфисковать колечко. И приходится, пользуясь знанием окрестностей, пробираться потихоньку к выходу, так как, если всадник вас заметит, то все — игре овер. Поэтому крадемся тихонько, отвлекая внимание всадников пущенными в сторонку камешками. Прямо «Коммандос» какие-то. Особый эффект уровням с «хайданиями» от нагулов придает соотношение в росте между здоровенным черным всадником и маленьким хоббитом (представьте, что мимо вас проносится огромное черное нечто, вокруг которого, к тому же, еще и мрачная аура, затемняющая окрестные предметы).

### Встреча с Томом Бомбадиллом



Elf? What? Don't you know my name? It's the only answer. For who are you, without your name?







Гимли, выручай! Этот придурок с молотом не шутит!

Повстречав своих поделщиков и свалив из Шира, Фродо в полном соответствии с сюжетом книги топает через Заколдованный лес, встречает Тома Бомбадила, которому помогает собрать лилии, пробирается через Упокоища (где умудряется мочить местных духов своей совершенно не волшебной палочкой) и добредает до «Гарцующего Пони», где встречает Арагорна.

### Не взирая на лица

Забегая вперед, хочу сказать, что в этой игре есть только три ярких типажа лиц. Арагорн, Гэндальф и Гимли. Остальное — поделки на тему Фродо. В том смысле, что все лица, будь то мужские или женские, хоббиты, людские или эльфийские, похожи на главного героя. Уж не знаю, какого «здравура» упились разработчики, но факт сей удивителен. Том



Бомбадил, дева Арвен, Элронд и прочие действующие лица — все они имеют выпуклые глаза, носы чуть ли не картошкой и широкие рты с большими губами. Причем в периодически прерывающих игру видеороликах (разработчики не стали «выдирать» соответствующие сценкам отрывки из фильма, а отрендерили свои собственные, причем неплохого качества) с лицами все нормально. Галадриэль, к примеру, похожа на себя, а не на Электродель.

Зато над вышеупомянутой троицей художники расстарались. Гимли получился даже лучше, чем в фильме. Гэндальф тоже не подкачал — его лицо под фирменной остроконечной шляпой изрезано морщинами. Арагорн, правда, в профиль чем-то напоминает индейца, но в целом тоже ничего.

Кстати об Арагорне. Как выяснилось, проходить игру нам приходится не только в шкуре Фродо, но также Арагорна и Гэндальфа. Арагорнице наш велико-

## ИНТЕРНЕТ-КАРТА «ЭКСТРА»



• БЫСТРО

• НАДЕЖНО

• ВЫГОДНО

Специальный модемный пул  
Тестовый вход

Приобретение и бесплатная доставка карт  
тел.: (095) 777-2459, 777-2477. [www.elnet.ru](http://www.elnet.ru)

ЗАО «Элвис-Телеком».

Лицензии Минсвязи РФ: 19645, 11188, 14552, 15606, 15607

• БУДНИ •

Вечером (с 18:00 до 24:00) — 0,80 УЕ/час

Ночью (с 00:00 до 09:00) — 0,25 УЕ/час

В остальное время (с 09:00 до 18:00) — 1,20 УЕ/час

• ВЫХОДНЫЕ •

(с 09:00 субботы до 09:00 понедельника)

Ночью (с 00:00 до 09:00) — 0,25 УЕ/час

В остальное время (с 09:00 до 24:00) — 0,60 УЕ/час

Цена с учетом НДС



лепно владеет мечом, может сбивать противника с ног мощным пинком и неплохо стреляет из лука. Миссии за потомка королей Нуменора (выбирать персонажа нельзя, в игре четкое распределение уровней, которые проходятся за того или иного героя) проходятся абсолютно ненапряжно — Бродяжник великолепно месит всех выскакивающих на него волков, орков и троллей.

### Команда молодости нашей

Окромя Арагорна, по ходу истории доводится повоевать и за самого Гэндальфа Серого. Несмотря на преклонный возраст, старикашка неплохо владеет атакующими заклинаниями sorcerer'a уровня этак двенадцатого, а также орудует своим волшебным мечом с непроизносимым названием.

Как правило, при прохождении какого-либо из уровней в компанию главному герою выдаются пара-тройка "братьев по кольцу" в качестве неписей, команд не разумеющих. Выдаются почти исключительно для массовки, так как сами по себе сражаются хреново, хотя мрут редко и отвлекающую функцию выполняют неплохо.

Порадовал, правда, Гимли, который сопровождает Гэндальфа в подземельях Мории (даже не спрашивайте, где в это время находятся все остальные персонажи, — видимо, в ближайшем кемпинге прячутся). Вооруженный большим топором, этот гном смело вступал в схватки с орками, пока я издали расстреливал их fireball'ами. Иных даже добивать не хотелось: стоял в сторонке и с умилением смотрел,

как дварф разделяет очередного орчину под орех.

Кстати, Гэндальф умеет наносить удар, добивающий сбитых на землю противников. Выглядит это так: Гэндальфша, встав на ушедшего в небольшой нокдаун орка, со смачным кряканьем всаживает ему в грудь свой нехилый посох. Орк после этого, естественно, желания встать больше не выказывает. Такое вот, понимаешь, добро с кулаками...

### Познай силу шушпанчика, световым мечом вооруженного

Помните, как описывался в книге клинок Бильбо, который тот презентовал Фродо? При приближении орков он начинал светиться голубым пламенем. Так вот, в игре это натуральный световой перочинный нож. А друг Фродо во время битвы сильно напоминает "Йоду мастера в минуты гнева праведного". Бегает вокруг сарумановых орков, как заправский падаван, и тыкает кинжалом своим аккурат туда, куда дотягивается. После таких оскорбительных выпадов со стороны маленького злобного существа оркам остается только грустно лечь на землю и умереть.

Он и Силу использовать может, этот рыцарь-джедай в обличье хоббита. Заключение она в Кольце и делает своего носителя невидимым на дозволенное специальной уменьшающейся шкалой время. Если это время превысить, Фродо переходит на Темную сторону Силы и наступает конец игры. Кроме того, с каждым разом использования Кольца шкала начинает уменьшаться, демонстрируя наглядно, что Фродо все больше и больше подпадает под влияние темных сил.



"Очиститься" от этого влияния удастся, выполняя выдаваемые сюжетом задания вроде спасения своих друзей из лап Wight'a в Упокоищах.

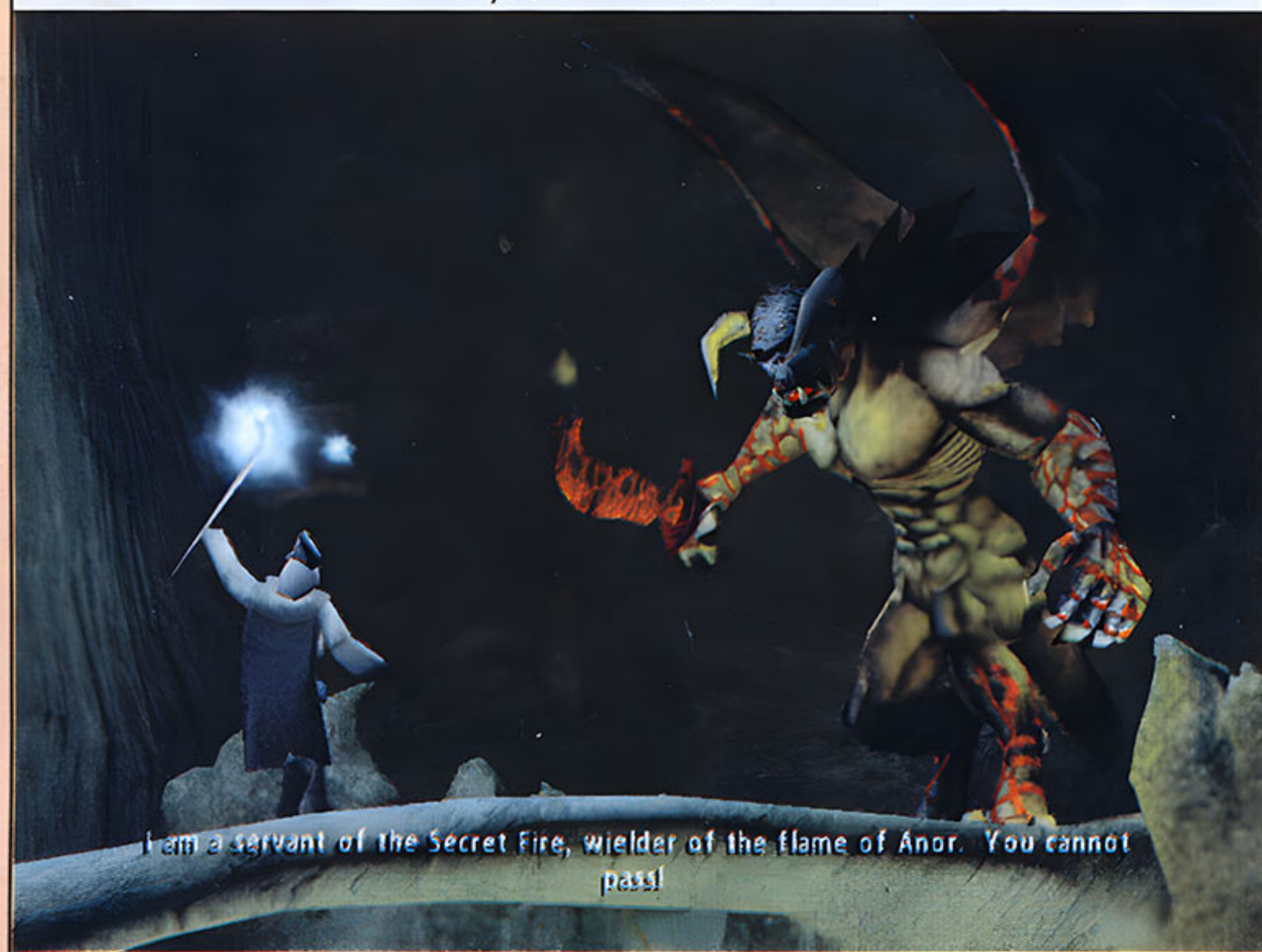
### To be continued

Обрывается игра на том же месте, что и фильм. И оставляет после себя не такое уж плохое впечатление — качественная (если не вспоминать про лица) графика, более-менее четкое изложение сюжета книги, предостаточно драк на мечах в духе Blade of Darkness. К минусам можно отнести разнящиеся по динамике уровни, когда бурные, активные миссии вдруг сменяются тоскливым ползанием по коридорам, и, конечно, длительность игры — на прохождение Fellowship of the Ring от начала и до конца я потратил чутье с половиной часа. Для нынешних экшенов это до смешного мало: только-только вошел во вкус, а все уже закончилось.

Ну, ничего. Второй фильм уже на подходе. А там, глядишь, и продолжение игры выйдет.



Ша! Уже никто никуда не идет!



- Двое на одного?  
- Но со мной еще хоббит!  
- Хорошо, пусть будет двое на полтора







На дворе 1914 год.  
Первая Мировая...

Только здесь и сейчас  
решается судьба Европы.

Прояви весь свой тактический и стратегический гений - выживи!  
И пусть твои войска выйдут из сражений победителями!

**Особенности игры:**

- полноценная карьера офицера + получение наград;
- реалистичные спецэффекты воссоздают аутентичную атмосферу игры;
- более 60 уникальных отрядов от четырех государств (Германия, Франция, Великобритания, США);
- 2 игровые кампании (30 уникальных миссий);
- до 4 игроков в многопользовательском режиме;
- юниты выполнены в полном 3D с прекрасной анимацией, созданные с полной исторической достоверностью.





## Штормило, смеркалось...

Издатель

Wanadoo

<http://www.wanadoo-edition.com>

Разработчик

4X Studio

<http://www.4xstudio.com>

Жанр

FPS/TPS

Требуется

Pentium III 600, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.

Рекомендуется

Pentium III 800, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.

Сайт игры

<http://www.stormgame.com>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game1771.html>

Смотри на диске

Скриншоты

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Дизайн

Ценность для жанра

Рейтинг 6.6

Время освоения: от 5 до 15 минут

Сложность: средняя

Знание английского: рекомендуется

Роман Федорович  
Унгерн фон Штернберг

Когда имеешь дело с придумыванием альтернативной истории человечества, главное — не уйти в полный бред. Возьмем, к примеру, Гарри Гаррисона с его серией “Молот и крест”. Первый том, в котором англы с саксами навалили по ушам норманнам и викингам вместо того, чтобы быть завоеванными, читается с интересом. Но когда к четвертой книге объединенная Британния бьет Римскую империю, а также изобретает ероплан и печатный пресс в XI веке — это перебор. Вот и с Iron Storm вышло также — переоригинальничали.

На дворе 1964 год. Первая мировая война продолжается уже 50 лет и все никак не закончится. Объединенные силы Западной Европы и Америки (как же без нее!) ведут нескончаемую окопную войну с Русско-немецко-монгольской империей барона Унгенберга...

Это не у меня крыша съехала, это предыстория для игры такая. Ладно, с персонажем барона Унгенберга все более-менее ясно — действительно, был такой товарищ барон Роман Федорович Унгерн фон Штернберг, который на фоне гражданской войны намеревался создать собственную империю. Зато все остальное не поддается критике напрочь: ну не может война длиться 50 лет с постоянно развивающимся при этом ВПК! В пятнадцатом веке еще могла, а в двадцатом — фигурки. Появления одних только вертолетов (а они в игре стаями барражируют над полем брани) достаточно, чтобы свести позиционную войну на нет. Пусть даже она трижды выгодна обеим сторонам. За вершину маразма разработчиков

можно принять фразу из интро: “Уже 50 лет война. Человечество рождается и умирает в окопах!” Очень жалел, что сам процесс не показали. Поскромничали, наверное.

## Куда лечу? Чего хочу?

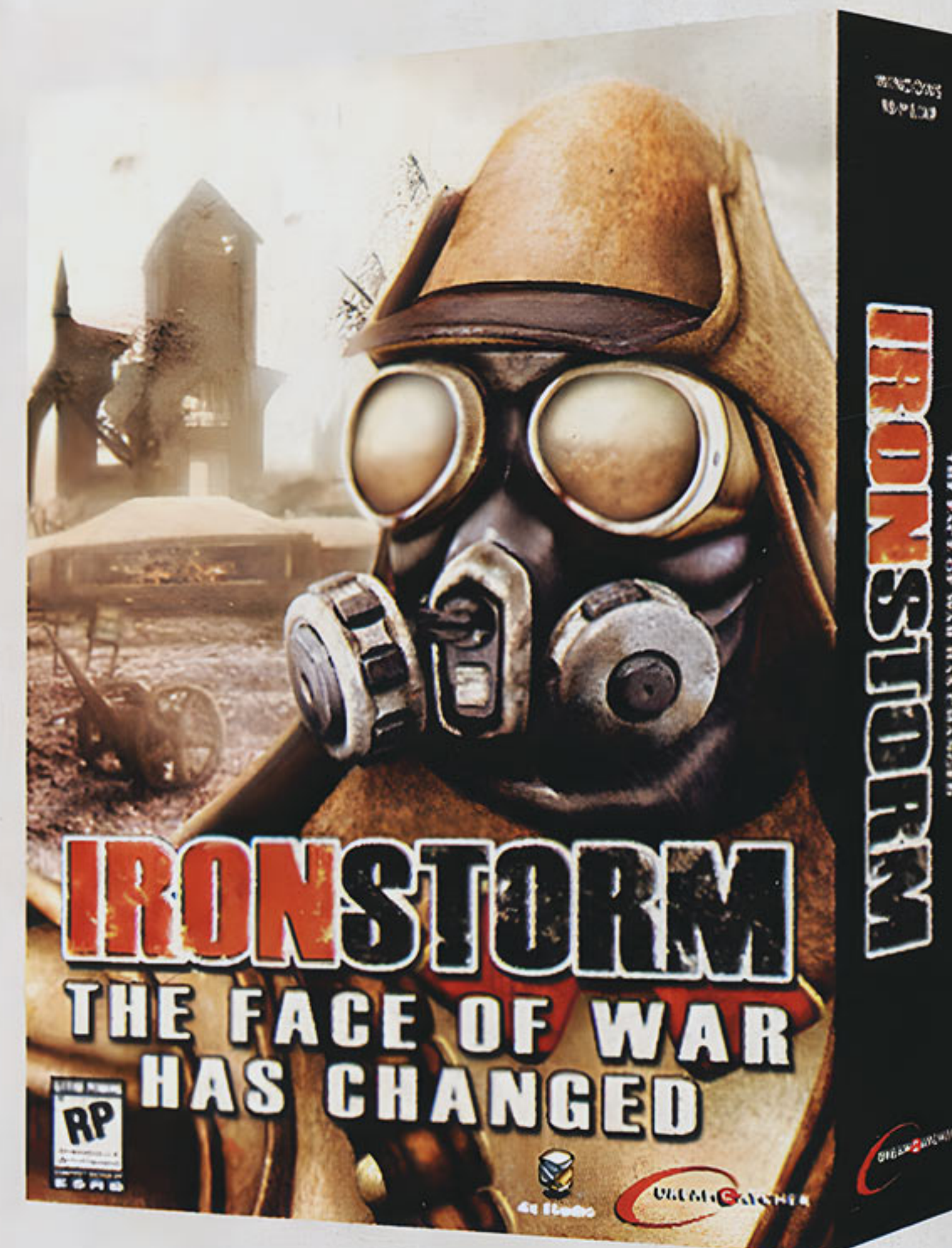
Играть приходится за диверсанта “союзников” лейтенанта Андерсена, посланного с тайной миссией в тыл врага. Что за миссия — ни диверсант, ни даже само командование диверсанта толком не знают. Сходи, Иванушка, за линию фронта, притащи яблочек молодильных, а то на складе кончаются. Точнее, не совсем так: миссию то худо-бедно, но объяснили — уничтожить завод по производству суперстрашных бомб. Но по ходу игры мне надавали столько всяких разных дополнительных заданий, совершенно друг с другом не сочетающихся, что когда я допер до цели миссии, то долго соображал, а чего я тут делаю и зачем мне понадобилось вдруг взрывать этот милый заводик.

Набор уровней невнятен, как и сами задания: за каким импом нашему другу Андерсену (Гансу Христиановичу, наверное) понадобилось совершать диверсию мало того, что днем, так еще и напрямик через линию фронта во время активных боевых действий? Вертолетом ночью добраться никак было?

Ладно, шут с ним, уровни надо было какие-нибудь склепать — шутер, ведь. Тем более что дизайнеры уровней (подчеркиваю — только уровней!) в 4X Studio неплохие: на картах встречаются любопытные задумки со снайперами, пулеметными гнездами, которые надо обойти хитрыми путями. Очень хорош, хотя совершенно не реалистичен бронепоезд “Царь Иван” (в котором нам надо выкрасть какой-то секретный чУМАдан) — несущаяся в ночи здоровенная машина на рельсах, расставленных как минимум втрое шире, чем обычно. Впечатляет.

Не могу не оценить и подход к геймплею. Налицо все попытки уйти от линейности игры с банальным отстрелом врагов. Порой даже ощущаешь некоторую “халфлайфность” происходящего — отчасти из-за такого же проскриптованного насквозь дей-

Андрей Щур  
Говорили мне: нельзя с утра до ночи смотреть телевизор. Вот вам, пожалуйста!  
Фрекен Бок



ствия, а отчасти потому, что один из уровней сильно напоминает “Черную Мессу”. Вплоть до расположенных в коридорах автоматических пушек.

Касаемо используемых типов оружия. Не пусто, не густо, не шатко, не валко. Количество одновременно таскаемых с собой пушек ограничено — пистоль, шотган, снайперка плюс “чаво-нтъ”. Этим “чем-нибудь” на выбор могут быть трофеи погибших врагов: автомат, полуснайперка, спецавтомат (автомат+снайперский прицел) и два типа ракетометов. Сразу три схожих оружия со снайперскими возможностями — это абсолютная бестолковщина дизайнеров.

## Эхо войны

Говорят, что игре можно простить все, если в нее интересно играть. Я тоже так думал, пока не осилил Iron Storm. Так вот, введем исключение в правило — простить можно почти все. Скажем, настолько отвратную цветовую гамму простить просто нельзя. Дело в том, что в отчаянной попытке изобразить военный декаданс разработчики добавили во все текстуры серый оттенок. Серые неказистые фигурки людей, серое небо, серая земля, серое оружие, серые дома и т.д.



Этот серо-зеленый “крепыш из Бухенвальда” и есть наш противник

В результате получилась серая, а точнее, совершенно некрасивая игра с идиотским сюжетом, но хорошим геймплеем. Мышки плакали, кололись, но продолжали жрать кактусы...

НМ





## Демидурги®



**ТАКТИКА** ■ Владей сотнями заклинаний, дающих  
безграничные тактические возможности



**РОЛЕВАЯ ИГРА** ■ Совершенствуй своего героя,  
получая новые способности



**ПРИКЛЮЧЕНИЕ** ■ Разгадай тайну волшебной  
Вселенной Эфира в пяти кампаниях



**ДУЭЛИ** ■ Стань первым, сражаясь в on-line  
турнирах с другими игроками

Ты можешь потерять  
самое ценное —  
себя.

Если ты подчинишься,  
тебя изменят навсегда  
или уничтожат.

Ты станешь марионеткой,  
если не сумеешь завладеть силой  
твоих новых  
врагов.

Подчини себе  
магию  
другого измерения  
и узнай, на что способен.

Готовься к новому приключению  
в Море Лордов!

Выход игры:  
второй квартал  
2003 г.



# Инстинкт игры в прятки

Издатель

"Руссобит - М", JoWood Productions  
http://www.russobit-m.ru, http://www.jowood.com

Разработчик

Similis  
http://www.similis.com

Жанр

Stealth/Action TPS

Требуется

Pentium III 500, 128 Mb RAM, 3D-уск.

Рекомендуется

Pentium III 800, 256 Mb RAM, 3D-уск.

Сайт игры

http://www.jowood.com/gamers/index.php?site=2&amp;lang=en&amp;GameID=k\_hawk

Наш сайт

http://www.gamenavigator.ru/games/game2949.html

Смотри на диске



Скриншоты, трейнер

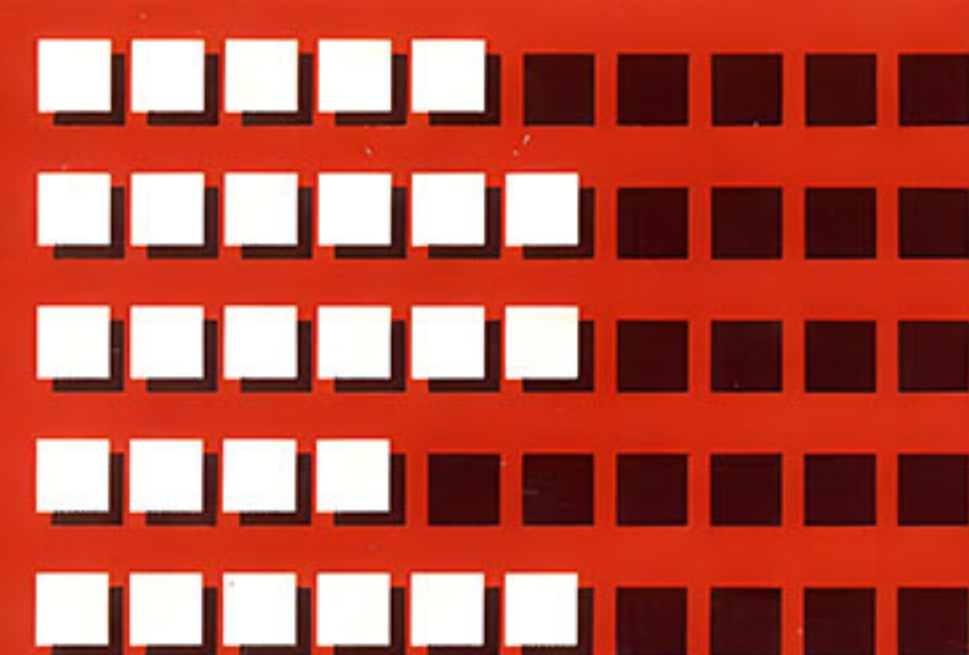
Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Дизайн

Ценность для жанра

Рейтинг **5.2**Время освоения: от 5 до 10 минут  
Сложность: средняя  
Знание английского: рекомендуется

Художники продолжали классическую линию Инди, трактовавшую женщину как героиню, но не пытавшуюся сравняться с мужчинами в их доблести и их достоинствах, что составляет обычную ошибку трактовки героини на Западе.

И.А. Ефремов. Лезвие бритвы

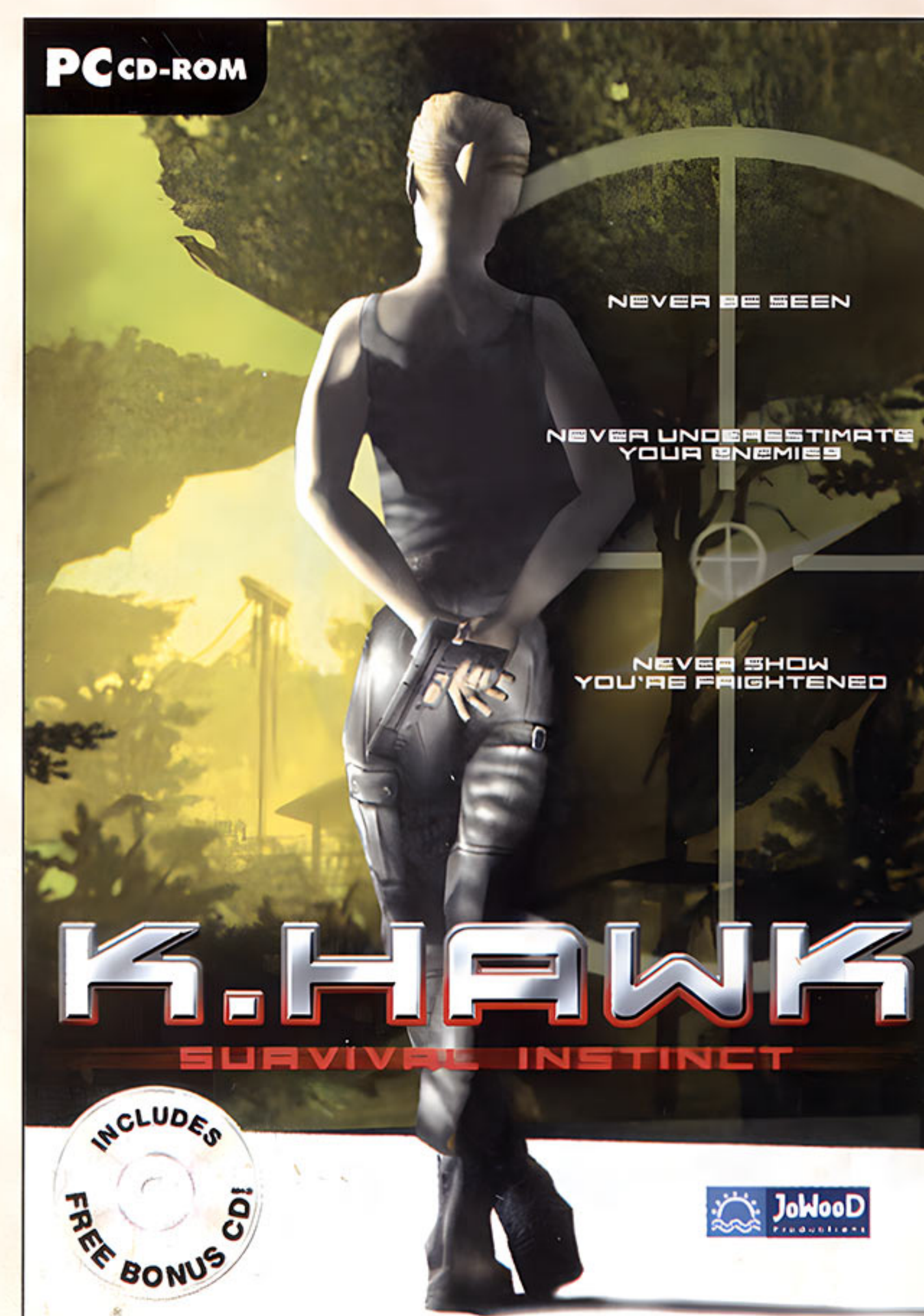
Писать превью по Kitty Hawk Survival Instinct — тогда этот проект носил также звучную аббревиатуру C.O.N.S.E.A.L. — было легко и приятно. Сладкие обещания разработчиков изобразить очередную вежу в жанре FPS ласкали слух и подстегивали фантазию, тут же кинувшись рисовать красивые картинку с немецкой тщательностью выверенного безупречного творения. Особенно врезались в память уверения поставить игрока на место несчастной жертвы — маленькой и хрупкой героини игры, лишь в силу обстоятельств вынужденной бороться за свою полную трагизма жизнь. И вот вам, пожалуйста! Я опять один на один со своими несбывшимися надеждами.

## Девушка, а девушка, а как вас зовут?

Уже давным-давно я навсегда оставил мечту детства побывать на каком-нибудь из тропических тихоокеанских островов. Так заманчиво выглядевшие в учебнике географии островки первозданной, девственно чистой природы

оказываются, по заверениям наших заграничных друзей, прямо-таки адом на Земле. В лучшем случае, там проводятся ядерные испытания. В худшем и наиболее частом случае, эти милые зеленые островки превращаются в жуткие анклавы, где заправляют кровожадные маньяки-убийцы, выращивающие на тамошних высокогорных равнинах целые поля мутантов и прочих супер-солдат-уничтожителей-всего-живого. Естественно, KHSI целиком и полностью подпадает под случай номер два. В океане остров, на острове джунгли, в джунглях база, в базе лаборатория, в лаборатории мутанты. Ну а там и до главного злодеяна недалеко. Начинаем, как водится, издалека и тихо пробиваемся "через тернии к звездам" к заветной развязке всей этой кутерьмы.

А чтобы игрок, чуть только сорвавшись с места, не отправился с радостными криками в карательный рейд по зарубежному курорту, разработчики приготовили несколько весьма подлых, но эффективных уздечек. И основная уздечка, естественно, сама главная героиня Кит-



ти Хок (Kitty Hawk), солдат и крейсер ВМС США. Сутоловая фигурка, напряженное в бесконечном процессе оценки ситуации лицо и редкие реплики типа "На что может быть похожа эта военная база?" однозначно дают понять — эта на пролом не пойдет. Дополняет первое впечатление биография ге-



К сожалению, его голова выдержит не один выстрел

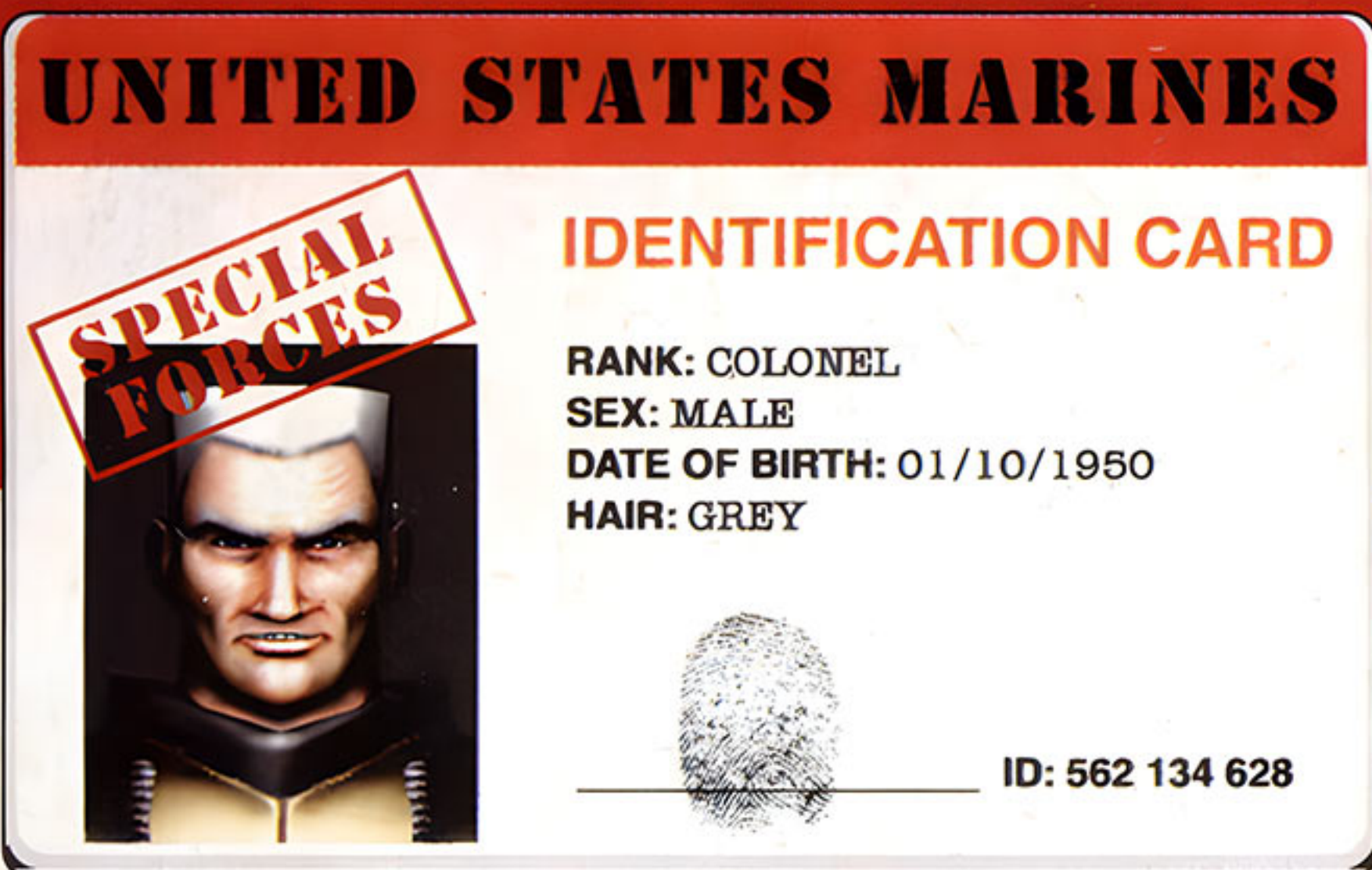


Хм-м... Где-то я это уже видел...



Без порядочной лаборатории — и игра не игра





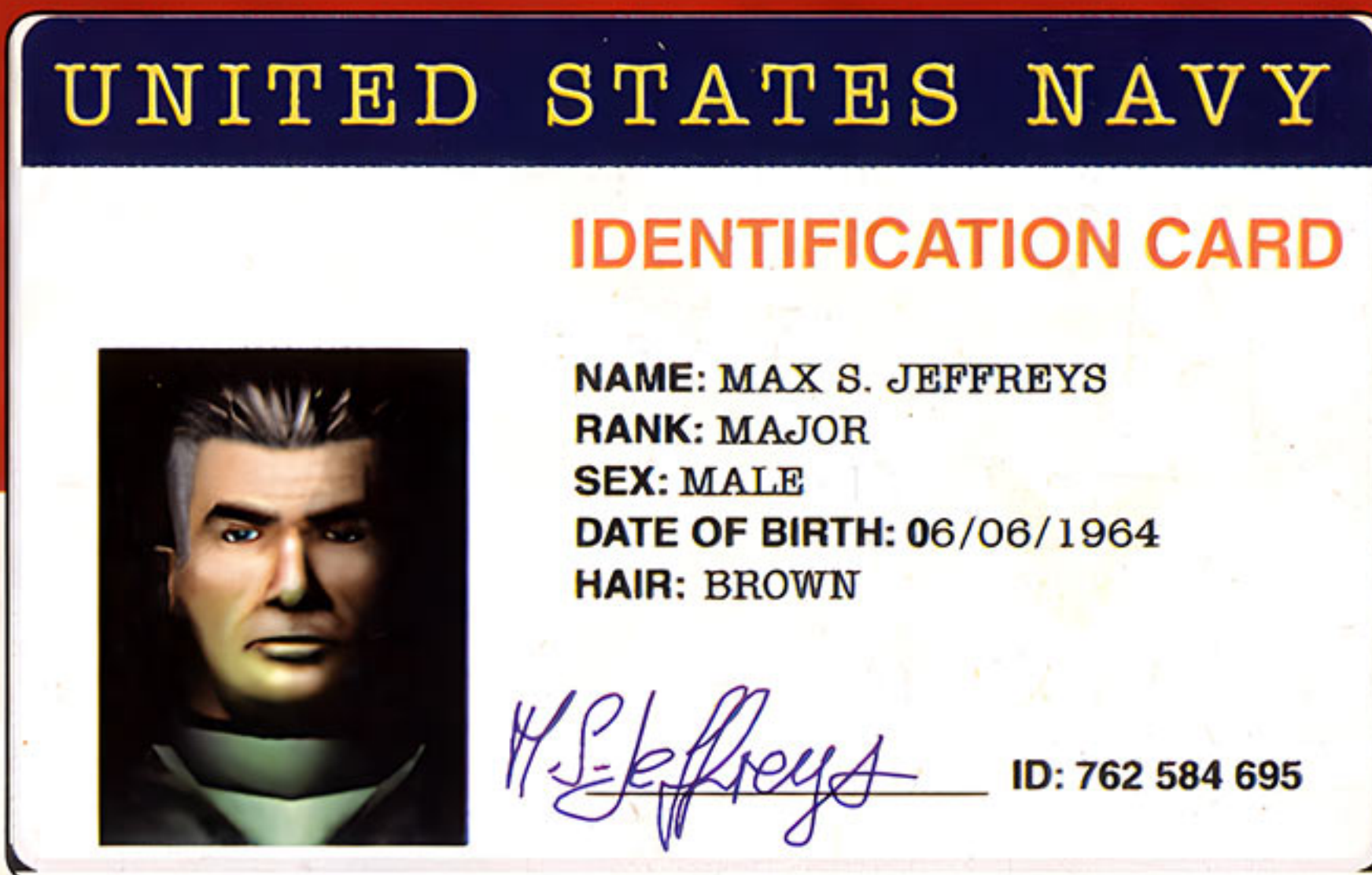
роини: стреляла только раз на стрельбище, в бою не была и не горит желанием. Но есть и положительные черты, настраивающие на оптимистичный лад, — прыгать тоже не умеет!

## Последний герой

Для пущего эффекта на начало игры героиня даже безоружна. Точнее, вооружена негодными средствами — коммуникатором и стыренным из Metal Gear Solid 2 радаром. Из первого периодически раздаются на всю округу «руководящие указания». Второй молчит, изредка, между передачами помех, показывая текущую дислокацию противника, его поле зрения и ваш уровень шума. Пользоваться информацией радара просто и удобно, в начале игры даже жалеешь, что нельзя развернуть его окошко на полный экран. Оккупировавшие остров злодеи, согласно показаниям сего хитрого прибора, сущие калеки. Во-первых, головой крутить они категорически не способны. Во-вторых, на лицо бушующая во вражеском стане повальная слепота: рядовой солдат не способен разглядеть силуэт человека уже на расстоянии двадцати метров. Кроме того, в униформу противника явно входит такой предмет обихода, как лошадиные шоры. Иначе почему их поле зрения напоминает луч света из замочной скважины? Впрочем, все-таки разглядев противника, злодейский солдат получает неплохой заряд адреналина, ввиду чего его способности резко идут в гору. Так зрение увеличивается до честной полусферы, а AI резко переключается из скриптового состояния «от забора и до обеда» в кратковременный режим поиска правонарушителя. К сожалению, игра в прятки со слепыми котятками омрачается тем фактом, что радар решительно несовместим с огнестрельным оружием. По логике, это верно, но все же немного обидно.

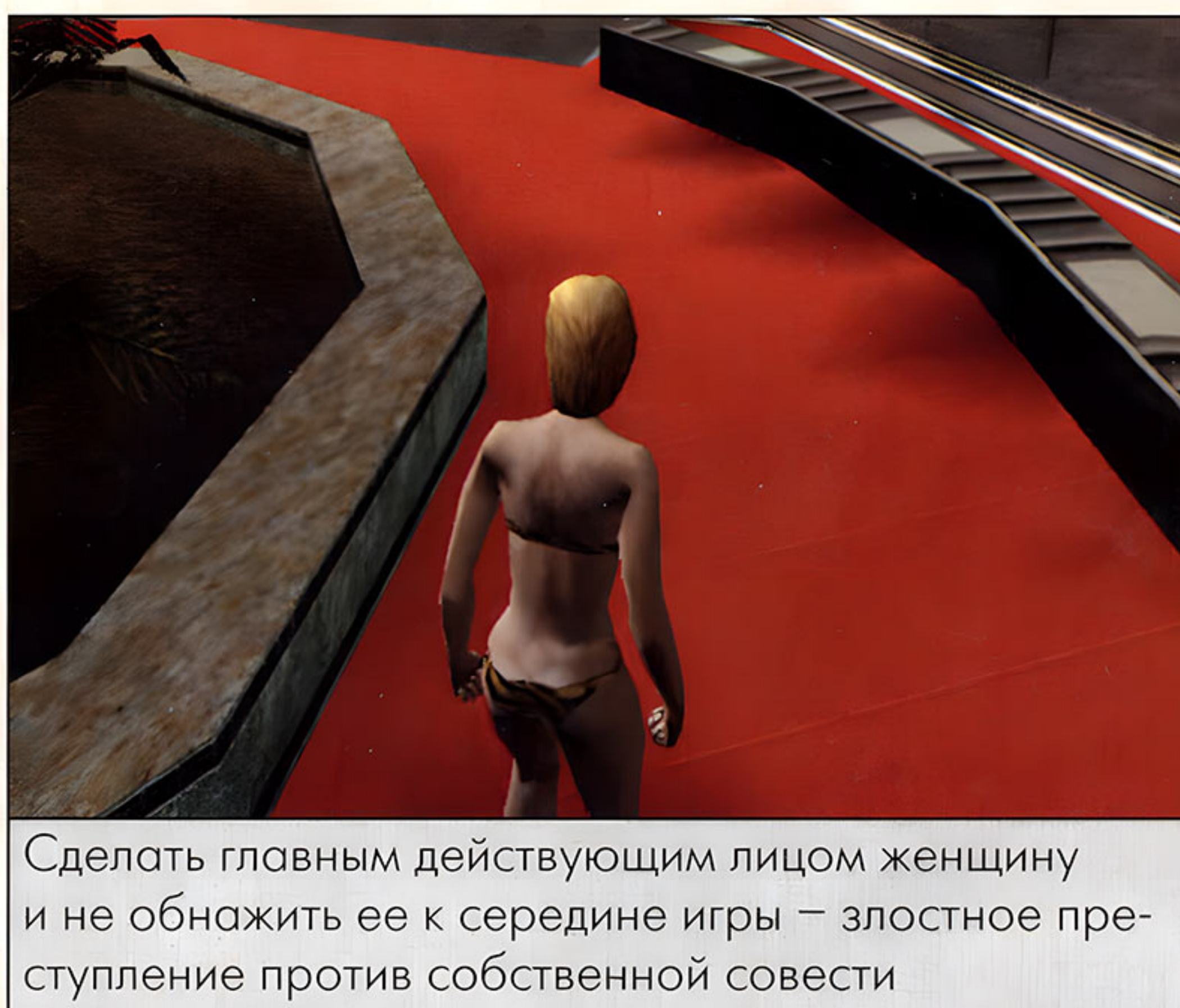


Особенно трогает отсутствие некоторых плиток кафельного пола



## "Нет, ребята, пулемета я вам не дам"

Я уже говорил, что Китти в последний раз стреляла где-то в конце юрского периода? Так вот, к оружию у нее действительно неприязнь. Начнем с того, что носить одновременно можно никак не более 3-х (трех!) стволов, в то время как нас постоянно искушают взять что-нибудь новенькое. Захотел гранатомет? Придется выкинуть милую сердцу М-16. Форменное безобразие, скажу я вам! Хорошо хоть с гранатами расстаться не заставляют. С оружием связана и еще одна уздечка разработчиков: стрелять-то Китти толком не умеет, а враги не умеют толком умирать. Сначала наша героиня будет перезаряжать винтовку с неспешностью Гордона Фримена. Потом она будет долго и упорно стрелять из нее в голову противника, наивно полагая, что так он сдохнет раньше. Ха-ха! Хэдшоты предусмотрены только для оптического прицела, который, к слову, тут шатает, как в руках алкоголика. В общем, не оружие, а беда. Хорошо еще, что видов его предостаточно: винтовки на любой вкус, автоматы, два пистолета, ракетница, гранатомет. Только никогда не следует забывать, что вы играете в Stealth Action. И не обижайтесь, что



Сделать главным действующим лицом женщину и не облачить ее к середине игры — злостное преступление против собственной совести

патронов на всех не хватит, а если даже и хватит, то в дело вступит ловкий респаун, который навсегда отучит вас играть не по правилам. В то же время никто вам не обещает, что правила эти не изменятся, скажем, к концу игры.

## Вот такие пироги с китятками

О том, что игра опоздала с выходом на полгода, красноречиво свидетельствует ее графика. В конце 2001 года пальцы на руках были, конечно, прорывом, но сей-



Страшно!



Враг совершает обходной маневр

час лишь этого будет маловато. А больше игре и похвастаться нечем. Причем ситуацию с графикой по мере сил усложняет совершенно никудышный дизайн. Ну что это за легионеры в конце 2002 года? Остается также недоумевать, почему нет полноценной поддержки 3D-звука. Все-таки жанр обязывает, мягко говоря. В остальном же проект выглядит приемлемо, но не более того. По тому самому survival instinct он сильно проигрывает некогда руганному-переруганному Trespasser'у. Обещания были куда краше...

Н

## Между прочим...

Имя Kitty Hawk не только звучное, но и весьма популярное. Более того, оно хорошо подходит для героя компьютерной игры — в этом Similis не ошиблась. Смотрите сами. Главная героиня KHSI — пилот ВМС США. Один из крупнейших авианосцев ВМС США тоже носит название Kitty Hawk. Точно так же называется и местечко в Северной Каролине, считающееся одной из многочисленных родин авиации. И, более того, так называется одна из крупнейших компаний, специализирующихся на авиаперевозках. Метко попали!



## ВОЛКИ НА ГРАНИЦЕ

Издатель

Microsoft  
<http://www.microsoft.com>

Разработчик

Fasa Studios  
<http://fasastudios.com>

Жанр

Mech Sim / Management

Требуется

Pentium III 450 MHz, 128 Mb RAM

Рекомендуется

Pentium III 700, 256 Mb RAM

Сайт игры

<http://microsoftgamesinsider.com/fasa/default.htm>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2652.html>

Смотри на диске



Скриншоты

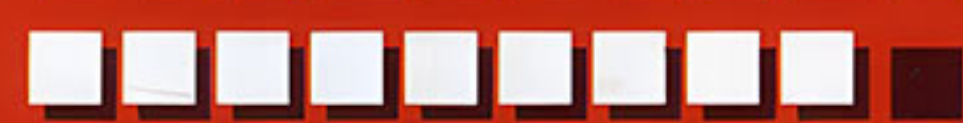
Игровой интерес



Графика



Звук и музыка



Дизайн



Ценность для жанра



Рейтинг 8.3

Время освоения: от 0.5 до 5 часов

Сложность: средняя

Знание английского: не требуется

Иногда все, тебя окружающее, видится в черном свете, жизнь кажется полным дерьмом и сплошной чередой ошибок, а каждый прожитый день – только лишняя монетка в копилку депрессии, которая, ухмыляясь, смотрит на тебя хитрой жирной свиной мордой (и хорошо, если мордой). Восприятие мира сквозь плотный туман депресняка может как принести много нового, так и кое-чего лишить. Скажем, человек, смотрящий на мир сквозь черные очки, может сделать далеко идущие выводы из одного только просмотра заставки к MW4: Mercenaries.

Посудите сами – “Майкрософт” опять зажал денег на нормальный интродакшен и кинематографию. Если в оригинальном MW4 был весьма достойный ролик (хотя и совершенно убогие актеры), то уже MC2 отличился заставкой на движке все с теми же убогими актерами (которые в процессе игры если и стали играть получше, то не намного). Mercenaries идут дальше, в недостижимые высоты и дали: ролик состряпан целиком на движке, да еще и отличается нарочитой лаконичностью. Игры же актеров мы не увидим вовсе, что, может, не так уж и плохо, но как-то совершенно непривычно.

Если компания-миллиардер, от курса акций которой в наибольшей степени зависит индекс NASDAQ, зажимает деньги на заставку к выпускаемой игре – это ли не показатель гнилости датского королевства

и однозначный признак кошмарного отстоя, в который даже баксов пожалели вложить? Как ни странно, нет.

## Только деньги имеют значение

В сущности, учитывая то качество “кинематографии”, которое мы наблюдали в MW4 и MC2, заставка на движке, может, и не самый худший вариант. Но ее краткость и, скажем так, не самая лучшая режиссура – это уже минус. Кроме всего прочего, к сюжету она не привязана практически никак. Правда, и сюжет-то не блещет, что, впрочем, и не так смертельно – игра-то про наемников. Обычное подразделение, которое стремится сшибить побольше бабок.

К счастью, в 3066 году в мире BattleTech для наемных отрядов сложилась удачная конъюнктура. В разгаре гражданская война между сторонниками законно (пусть и не чисто, но, тем не менее, законно) царствующей Катрины Штайнер и наполовину добровольно, наполовину насильно изгнанного Виктора Давиона. Ог-



ромная армия огромного государства разделилась и гнобит друг дружку со страшной силой, по мере надобности используя и наемников: когда для грязной работы, а когда своих стволов не хватает. Пирог большой, размером чуть не с половину всего освоенного космоса, и свой кусок оторвать от него может каждый.

На такую вот “историческую” канву наложено действие Mercenaries. В сущности, игровой процесс действительно очень и очень напоминает тех старых, добрых “Мерков”, которые до сих пор могут считаться если не лучшей, то одной из лучших игр по ВТ. Летаем по планетам, заключаем контракты, выполняем их, покупаем новые машины, нанимаем пилотов, чинимся, апгрейдимся, движемся вперед по сюжету.





В сущности, в эти девять действий все и укладывается, да и вообще можно было бы обойтись словами “Там все, как в “Мерках”, если бы не ряд “НО”. Эти “НО” разного размера и объема, позитивны, негативны и нейтральны, но их достаточно, чтобы игровой процесс был не похож ни на MW2: Mercenaries, ни на MW4.

## Без прошлого нет настоящего

Теперь мы не просто свободные художники, мы художники со спонсорами. В качестве спонсоров выступают четыре наиболее известные наемные подразделения Внутренней Сферы, которые, чем могут, помогают маленьким отрядам. Спонсоров четверо: Волчи Драгуны, Гончие Келла, Нортвиндские Горцы и Серый Легион Смерти. Что делает последний в этом списке – не совсем понятно, потому как, в отличие от прочих, он никогда больше полка не имел, особо богатым не был и вообще во время действия игры должен был изо всех сил восстанавливаться из пепла, потому как чуть не под корень вырезан в процессе все той же гражданской войны. Собственно, выбор спонсора влияет мало на что, разве только на доступность продвинутого и клановского оборудования и мехов. Отличаются только горцы – играющий под их покровительством будет получать больше денег за свои контракты.

Также можно отметить страшно сжатый мир, окружающий игрока. Из сотен обитаемых планет было выбрано всего десять (а ведь еще в первом “Мехворриоре” их было около сотни!). Причем можно сразу откинуть Аутрич (место старта) и Солярис (там ситуация особая), остается восемь. Игрок ограничен по самое не могу.

Более того, в Mercenaries не предусмотрены случайные контракты. Уж не знаю, что такого случилось кардинального за истекший период (с 1996 года), но генерировать миссии случайно народ отчего-то разучился. Остались только сюжетные, да и тех, сказать по правде, маловато. Чтобы хоть это малое количество использовать на полную катушку, отключен тайминг. То есть раньше миссия по истечению за-



данного времени переставала предлагаться игроку, теперь же невыполненный контракт может висеть на планете хоть до морковкиного заговенья и никто, кроме нашего возлюбленного персонажа и его подчиненных, его не возьмет. Я понимаю, что иначе было никак нельзя, но это не радует. Хорошо еще, что сохранилась нелинейность прохождения, причем в игре имеется аж три различные концовки (все финальные ролики тоже слеплены на движке и тоже не впечатляют).

Далее, число нанимателей фактически свелось к двум. То есть нанять-то вас может кто угодно, но в подавляющем большинстве случаев это так или иначе будет лить воду на мельницу либо Давиона, либо Штайнера. Отношение к вам просчитывается тоже только для этих двух сил, и после достижения определенных значений (или некоего пункта в сюжете) вы четко встаете на одну из сторон. Кстати, надо отметить довлеющие над разработчиками стереотипы – штайнеровцы выставлены куда более

“плохими” и кровожадными парнями, чем давионисты.

Помимо взаимоотношений с основными сторонами конфликта, у подразделения есть еще два параметра: nobility и infamy. Первый отражает ваш послужной список добрых дел, отдельные миссии (скажем, борьба за независимость маленькой коммуны Стик против военной машины конфедерации Капеллы и отражение атак кланов на оборонный кордон Арк-Ройала) никак не влияют на отношение к вам Штайнера или Давиона. За такие дела, помимо денег (если будут деньги вообще), вы получите только прибавку к nobility. Потому что так поступают настоящие мужики и еще потому, что для получения некоторых контрактов необходима весьма высокая нравственность.

Infamy – это ровно наоборот: это разрушенные гражданские постройки и потоптанные машины, взорванные бараки с военнопленными и прочие гадости, на которые так падки эти роялисты-штайнеровцы. Заработать себе чуть-чуть infamy можно в любой миссии, и совсем без нее пройти сюжет, как мне кажется, нереально, но держать ее в пределах минимума весьма полезно.

## Поединки слонов с китами

Также у нас имеется арсенал и машинный парк. Арсенал уместнее сравнивать с MW4, и можно отметить тот факт, что во-







общее набор оружия был чуть подредактирован. Появилось все, что пришло вместе с Black Knight Expansion Pack, исчез, к счастью, bombast laser, появились два новых ствола, Rotary Autocannon и Heavy Gauss, а также кучка всякой ерунды, вызывающей у поклонника настольного ВТ нервный смех, вроде Clan Streak MRM (странные люди, а почему бы не назвать это АТМ, как полагается, и не выдумывать велосипедов с квадратными колесами?).

Машинный парк лучше тоже сравнивать с MW4. Потому что в MW2: Mercenaries всего было больше. Сейчас, может, вылезет какой-то проныра с цифрами на руках и докажет, что я жестоко ошибаюсь, но тогда ощущение многообразия было. А сейчас – увы. С другой стороны, в текущей поставке есть все мехи из MW4 и Black Knight, а также несколько новинок, включая Templar'a и Fafnir'a. Несмотря на радужные обещания, машины из мехпаков, включая таких красавцев, как Hunchback, Highlander и Masakari, в набор не вошли. Разумеется, если установить дополнительно еще и мехпак, все проявится, но это будет выжимание денег в чистом виде. А так эти машинки фигурируют лишь в качестве целей.

Игровой процесс по сравнению с предыдущими инкарнациями MW4 обрел окончательное и бесповоротное изящество. Кардинальных изменений не заметно, но все как-то приятнее. Кстати, чтобы не возвращаться к теме графики и звука, можно сказать, что изменения в визуальной части микроскопичны (а движок-то уже стареет), а в звуковой отсутствуют полностью. Скриптовые переговоры с напарниками выполнены на высоком уровне – в отличие от актеров, чтецов нашли высококлассных.

За что хочется похвалить FASA Studios, так это за максимально удачное встраивание salvage и ремонта в не очень-то для этого приспособленный движок MW4. Ремонт брони обходится только в деньги, а вот структуру и внутренние компоненты приходится чинить неделю или две, лишаясь на это время ценной машины. Отрадно и возможность вовсе лишиться ценного ствола в бою. Салвадж, правда, рассчитывается довольно грубо: вам достаются, как правило, либо голые шасси, либо оружие, но это не страшно.

Что раздражает, так это какая-то чрезмерная доступность высококлассного оборудования и шасси на свободном рынке. Были бы деньги и известность, а за постав-



щиками Daishi на рынок дело не станет! И это при том, что на самом деле во всей Внутренней Сфере не наберется и сотни активных машин этого типа! Менеджерские функции тут получились не полностью рудиментарными, как в МС2, но до уровня того же МС надо еще расти и расти. Однако при всей этой критике я совершенно четко сознаю: во многом достигнут максимум, определенный особенностями движка. Да, много где работа велась спустя рукава, но в основном их никто и засучить-то не давал! Есть же и положительные моменты: скажем, отдельная плата за высадку к месту контракта, зависящая от суммарного веса роботов и работающая своеобразным тормозом для особо ретивых. Или, например, очень четко и грамотно рассчитываемая еженедельная плата за поддержание машин и пилотов в рабочем состоянии, препятствующая излишнему накопительству.

За перечислением деревьев чуть не забыл упомянуть о лесе. Так вот, уважаемые мои мехворриоры, огромным шагом вперед для нас является возможность выпустить в бой не 4, а целых 8 машин под своим руководством. Правда, само это руководство таким количеством напарников осуществлять довольно сложно и трудоемко, но приходится терпеть некоторые неудобства ради большей огневой мощи. Главное помнить, что восемь штурмовых машин могут “съесть” изрядную долю получаемых по контракту денег, и не жадничать особо и чрезмерно.

### It's Solaris time!

Можно хвалить Mercenaries, можно их ругать, лучше всего делать и то и другое. Но вот имеющий место быть в игре Солярис VII – это просто восхитительно.

Для тех, кто не в курсе: Солярис VII – это планета, на которой процветают спортивные поединки между роботами, дуэли, “мясо” и командные бои. На специальных аренах гладиаторы XXXI века выясняют отношения с помощью вполне даже боевых машин и вовсе не учебных боеприпасов, участвуют в турнирах и чемпионатах.

Игроку дается возможность повоювать на трех из пяти главных арен Соляриса – Jungle Ляо, Factory Марика и Colloseum Штайнер. Начав с класса легких машин, наш герой постепенно, победа за победой, переходит из класса в класс, карабкаясь на вершину. Помимо чисто морального удовлетворения, гладиаторство приносит деньги и, если посвятить победу Штайнер или Давиону, улучшение отношений с этим домом.

Что восхищает, так это отличная имитация мультиплеерного “мяса” в однопользовательском режиме! В настоящий момент у меня нет времени ходить по игровым клубам и нет возможности играть в Сети, так что Солярис стал просто отдушиной для истосковавшегося по сетевым баталиям меня. Да, я согласен, настоящая прелесть и кайф мультиплеерного MechWarrior'a (любого!) – в игре “команда на команду”, но все же и бои, в которых каждый дрался только за себя, захватывали не меньше.

В любом случае FASA надо дать особенный приз именно за Солярис. И еще один за его озвучку – комментарии Дункана Фишера к матчам безупречны: спортивные, боевые, эмоциональные. Просто какой-то Алексей Попов!

Когда приходит пора подводить итоги, я могу только грустно взглянуть на рейтинг и сравнить его со статьей. Судя по статье, игра в лучшем случае неплоха, а скорее всего, так себе. Рейтинг говорит обратное. Кто прав?

Правы оба. Да, Mercenaries очень и очень во многом не дотянули до ожиданий и образцов, установленных славным прошлым. Но на данный момент это лучшее мех-развлечение (считать выпешедший уже MechAssault не будем, потому что он на Xbox, а кто, кроме Подстрешного, его видел?) и вполне адекватное. И опять же затягивает, собака. От Соляриса вообще невозможно оторваться ни на что, кроме написания этой статьи. А поскольку с написанием я справился – гуд бай, мои дорогие, я побежал.



ЭКШН ОТ КОМПАНИИ "БУКА"



# БУРЯ В ПУСТЫНЕ

Солдат, твоя жизнь не стоит ничего.  
Твоя смерть спасет миллионы.

Элитное подразделение в сердце конфликта в Персидском заливе. Высококобым из правительства снова нужна твоя поддержка. Их решения ничто, без простых и верных парней вроде тебя. Но теперь ты не один. Ты можешь рассчитывать на поддержку боевых товарищей, на сплоченную команду. На твоей стороне внезапность, маскировка и тактика. На стороне противника - значительное численное преимущество. Не важно, к какой боевой группе ты принадлежишь: британские SAS, или американские Delta Force - задача едина. Днем или ночью. Найти, уничтожить, обезвредить, спасти.

В бой, солдат!... И постарайся вернуться.

По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел.: (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: market@buka.com

Техническая поддержка: для зарегистрированных пользователей с понедельника по пятницу с 10.00 до 16.30 тел. (095) 111 51 56, e-mail: buka@buka.ru

SCI  
GAMES

PIVOTAL  
GAMES

бука®  
BUKA ENTERTAINMENT





Пять секунд на опохмел

Так рисовать технику уже нельзя





Не MSFS, но все же...

Ну, я бы так не сказал. Рассчитывать на AI очень даже приходится, причем ведомые им машины вовсе не выполняют роль живых мишеней. Свои задачи они понимают правильно, действуют агрессивно, стреляют точно (но не чересчур точно). Это относится и к врагам, и к напарникам.

Ошибки, конечно, встречаются. Особенно достает склонность ведомых к тому, чтобы в тебя врезаться при маневрах. Получив довольно горький опыт, я начинаю каждую миссию с того, что дважды отдаю приказ “увеличить дистанцию”.

Еще замечание – враги слишком уж примитивно атакуют тяжелые машины. В режиме “Боевая тревога” я с первой попытки вогнал в землю пять неприятельских истребителей, воюя на транспорте. А все потому, что они заходят ему в хвост, активно подставляясь под огонь счетверенной турели.

Ну и, конечно, как и раньше, временами противник начинает полностью игнорировать тебя, если ты висишь у него на хвосте.

А вообще – ничего так AI. Видали на много хуже.

## Она, родная

Кампания. Впечатления очень неоднозначные.

С одной стороны, все лучшее, что раньше было в миссиях, вроде как осталось – прицел на жесткую координацию действий различных подразделений, каждый сверчок знай свой шесток и прочее. Вообще, “Шторм” имеет отличный задел по части создания миссий с большим количеством “действующих лиц”. Где-то за горизонтом идут воздушные и танковые бои, к наземным войскам отправляются транспорты с припасами, а мы патрулируем район. Примерно так.

Иногда получается ОЧЕНЬ здорово. Я помню великолепную миссию – прикрытие танковой колонны от атак с воздуха. Колонна огромная. Мы кружим сверху. И тут налетают вражеские штурмовики в большом количестве. Это, доложу вам, было нечто. С земли бьют зенитки, штурмовики захо-

дят в пике, кто-то взорвался в воздухе, от колонны уже поднимается пара дымков, очередной штурмовик на выходе из атаки попадает в прицел – очередь! – разваливается. Дым, огонь, взрывы. Батальное полотно потрясающей художественной силы. Молодцы.

Ну и, конечно, нужно сказать, что кампания не линейная, а слегка ветвящаяся. Еще один плюс.

С другой же стороны... Иногда все это начинает напоминать StarLancer. В худшем смысле слова. Если кто не видел или не помнит, я объясню. StarLancer – это когда тебе дают самое неподходящее оружие, отправляют на задание, организация которого вызывает легкое недоумение, ежесекундно меняют и добавляют цели миссии и в довершение всего постоянно изводят всякими подставами.

Почему штурм наземного объекта нужно делать на перехватчике? Почему нужно перетягивать к цели на предельно малой высоте? “Очень сильная ПВО”? Так проделайте в ней коридор, как поступают все нормальные люди (кстати, в других миссиях так и делается). Почему транспорты должны тащиться через район, контролируемый вражескими перехватчиками? Выделите две пары истребителей, чтобы связать их боем, и нечего заниматься всякими фокусами с системами опознавания. Что значит “вражеский АВАКС собрал слишком много сведений и его нужно перехватить, пока не поздно”? Он что – на фото пленку их снимал? С какой стати для этого нужно вылетать на перехватчике, который наспех подготавливали к вылету – нормальное оружие подвесить не успели? Где в это время была дежурная пара? Опять же, многие другие миссии начинаются именно с того, что вас посылают патрулировать район. А вот сейчас почему-то никого не послали.

И так далее.

## Художники, е-мое!

Здесь мы начнем с цитаты. К сожалению, не из игры. Цитата будет довольно длинной и совершенно термоядерной, так что пристегните ремни:

“Четвертого аборта старпом не выдержал.

– Что?! Опять “на о-борт”?! А потом “с о-борта”?! Абортарий тут развели! Я самому тебе лучше навсегда “о-борт” сделаю! Раскурочу лично. Чирк – и нету! Твоя же жена спасибо скажет. “О-борт” ему нужен! Что за лейтенант пошел! Нечего бегать с дымящимся наперевес! Бром надо пить, чтоб на уши не давило! Квазимодо! Аборт ему делай. А кто служить будет?! С кем я останусь?! А?! В подразделении бардак! Там еще конь не валялся! Петров ваш? А чей Петров?! Не знаете? Сход запрещаю! Все! Никаких абортов! Ишь ты сперматозавр, японский городской. Это флот, едрена вошь, тут без “о-бортов” служат. Не вынимая. С шести утра и до двадцати четырех. Гинекологом надо было быть, а не офицером! Акушером! О чем вы думали, когда шли в училище!.. – и так далее, и так далее”.

Александр Покровский – очень талантливый писатель. Очень. Я не слишком удивился, увидев, что его книга “...Расстрелять” глубоко перепахала авторов игры. Мало того, его фамилию даже можно увидеть в credits, правда, там сказано, что он занимался только “литературной обработкой”. Но результаты применения его творчества в данном случае не особо радуют.

Когда вышел “Ил-2”, многие выражали недовольство, почему там народ разговаривает не как в жизни? Пусть матерятся, как нормальные люди. В “Солдатах” “Мадия” сделала уверенный шаг в этом направлении, хотя до настоящей матерщины дело так и не дошло (хотя кое-что и можно увидеть, если открыть некоторые миссии в редакторе). Диалоги типа “Там еще два эмиттера Дирака” –



Новый перехватчик. Почему-то не несет ракет



Мир из кабины транспорта





Хвостовая турель транспорта...



...И результат ее работы. Видите, вдали обломки разлетаются?

“В ж... Дирака!” – это нормальное дело. Вроде бы все должно было стать более естественно. Но...

Но, во-первых, это все равно не то, что надо. Если ПВО базы в результате компьютерной диверсии начинает бить по машинам, возвращающимся с задания, то командир наверняка скажет техникам что-нибудь более существенное, чем “вы, что, охренели?”. Ради таких мелочей не стоило стараться.

И главное – очень уж бестолково все это употребляется. Покровского разобрали на словесные кирпичики и впиливают их, куда не попадая. Вам приказывают сбить антенну на башне и подбадривают дружеским: “Ну давай, сперматозавр”. Вражеские истребители взлетают “как стая напильников”. Наблюдая за маневрами подчиненных, командир “чуть не напустил под себя керосину ведро”. И так далее. Тем, кто не знаком с первоисточником, бывает весело, я же не испытывал ничего, кроме недоумения, – настолько бессмысленно это выглядит.

Иногда Покровский заканчивается, и тогда начинается откровенное безобразие. Когда надо было перехватывать АВАКС и командир начал в эфире рассуждать об окурке, который надо погасить, мне сильно захотелось попросить его заткнуться и прекратить этот балаган. В общем, вы поняли. Сильнее, чем этот командир, меня доставал только один из коллег-пилотов – какой-то придурок, разговаривающий голосом Джа-Джа Бинкса.

Мелочи? В общем, да, но вот как раз такие мелочи сильно бьют по атмосферности игры.

И плюс еще эта попытка сделать что-то в духе Wing Commander, то есть рас-

сказать о приключениях героя за пределами кабины его аппарата. “Внутри на Викторе висело три человека, и он ногами бил четвертого”. Выяснилось, что такие вещи абсолютно невозможно передать стандартным текстом в окне брифинга. Так они просто не воспринимаются.

Впрочем, атмосферность – это проблема почти всех российских игр. Я не возьмусь сказать, когда у нас появится что-нибудь, равное по уровню... ну, к примеру, Planescape: Torment. Впрочем, и западным разработчикам добиться “тотального погружения” удастся далеко не всегда.

### Косметический ремонт

Полтора года назад “Шторм” был очень красивой игрой. И с чисто технической точки зрения, и, если можно так сказать, с художественной. Скалы, вода, СТРАШНАЯ ЛУНА – ну, вы помните. Здорово смотрелось.

Если не считать нескольких мелких добавлений, то, в общем, графический движок остался тем же. Сейчас игра не тянет на “очень красивую”, но на “просто красивую” – вполне. Дальше, правда, эксплуатировать это будет уже нельзя.

Насчет тех самых добавлений... Первое, что бросается в глаза, – это лес. Надо сказать, что получилось неплохо. Для создания леса “Мадия” использует примерно ту же технологию, которая была применена в Gunship!: лес составляется из массы хаотично расположенных вертикальных спрайтов. Если не смотреть на это строго сверху, то очень даже ничего. Пожалуй, даже можно сказать, что получилось лучше, чем в “Ил-2”; по крайней мере, лучше, если смотреть с предельно малых высот (а вы, в основном, на них-то и летаете). Правда, как выяснилось, в этот лес нельзя врезаться – на бредущем прошиваешь чащобу насквозь.

Отдельно стоящие деревья тоже есть. Как мне показалось, они даже трехмерны. В них врезаться тоже нельзя.

Единственное, чего я не понял, – дело происходит на другой планете. А вот флора почему-то явно земная. Елки и березки различаются очень четко.

Что мне в графике не нравится категорически – модели аппаратов. Честно сказать, они мне и раньше не нравились. Ну, во-первых, по нынешним стандартам все это отрисовано очень грубо. Что за манера – изображать заборники плоской текстурой на одном здоровом полигоне? Нельзя же так. Ведь был и “Фланкер”, и Combat Flight Simulator 2, а про “Ил-2” я даже и не говорю.

Ну и сам дизайн. И некрасиво, и нефункционально. Я так и не понял, зачем одноместному штурмовику кабина таких размеров, что в нее можно поставить двухспальную кровать.

Раз уж мы заговорили о кабинах... То, что получилось у разработчиков, – это симулятор. Но вообще они, симуляторы, современных самолетов не очень жалуют. Судя по тому, какая там ИЛС. Ведь все наоборот показывает. Я имею в виду индикатор крена-тангажа.

### Общий итог, как полагается

Тут можно сказать коротко. Все еще хорошая игра. Того задела, который был у разработчиков полтора года назад, вполне хватило, чтобы дотянуть до наших дней. Другое дело, что дальше такое уже не пройдет. “Шторм 2.0” должен уже очень сильно отличаться и от первого, и от “полуторного” “Шторма”.

Чем именно? Да, в общем, всем. Игре есть куда расти практически по каждому показателю. Сейчас, конечно, пока всего хватает, но время на месте не стоит. Впрочем, тут я настроен оптимистично. “Мадия” вполне доказала свою способность создавать проекты на мировом уровне; наверняка у нее получится еще лучше, чем раньше.

Р. S. А вдруг Александр Покровский в титрах – это не тот Покровский? Вот это был бы номер...

Н



Самолеты, взлетающие из дальнего ангара, мгновенно врезаются в пригорок. Шутка авторов





paradox  
entertainment  
www.paradoxplaza.com

# ДЕНЬ ПОБЕДЫ



**ИГРУШКИ**

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
технология творчества

УЖЕ В  
ПРОДАЖЕ



В ПРОДАЖЕ  
С ФЕВРАЛЯ



# UFO - как много в этом звуке...

Издатель	Virgin Interactive <a href="http://www.virgininteractive.com">http://www.virgininteractive.com</a>
Разработчик	ALTAR Interactive <a href="http://www.altarinteractive.com">http://www.altarinteractive.com</a>
Жанр	Squad-Based Strategy
Дата выхода	Первый квартал 2003 года
Сайт игры	<a href="http://www.ufo-aftermath.com">http://www.ufo-aftermath.com</a>
Наш сайт	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game2683.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game2683.html</a>
Смотри на диске	Скриншоты

...для сердца, в том числе и русского, сплелось. Бессонные ночи, выверенная тактика и декалитры непонятного близким адреналина, подбитые вражеские "блюда" и подлодки, psi-контроль и высокие неземные технологии, последний патрон в стволе и очки, которых никогда не хватает на контрольный выстрел. Спустя много лет, легенда возвращается к изголодавшимся по предотвращению инопланетной угрозы фанатам.

Не останавливаясь на истории линейки X-COM в целом, обратим внимание только на последнюю ее часть, которая должна была последовать за X-COM: Apocalypse и стать ее несомненным "идейным преемником". Ее название звучало в свое время Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, а в разработчиках значилась студия Mythos Games и Джулиан Голлоп. Впрочем, ручеек финансирования постепенно иссяк, а подковерная борьба соиздателей Virgin Interactive и Bethesda Softworks привела Dreamland Chronicles на кладбище нереализованных идей. Фанаты горевали чуть ли не целый год, пока

в декабре 2001 Virgin не призналась, что все наработки проекта переданы чешской студии ALTAR Interactive, только-только закончившей работы над RTS Original War. Из-за возможных коллизий с копиями было придумано новое название UFO: Freedom Ridge, которое впоследствии было изменено на финальное UFO: Aftermath (UFO: AM).

Первоначально планировалось привлечь к разработке Aftermath Джулиана Голлопа, но тот, оскорбленный в лучших чувствах и потерявший обанкротившуюся студию, основал новую Codo Games и с головой ушел в Laser Squad Nemesis, тоже походную стратегию, тоже развивающую идеи X-COM, но для игры исключительно по E-mail. "Не очень-то и хотелось", - подумали гордые чехи и спустили в унитаз практически все наработки предшественников, включая очень неплохой 3D-движок.

## Стратегия и тактика

На этих двух китах зиждился оригинальный UFO, на них же взгромоздился и UFO: AM, хотя и не без изменений. Игрок-стратег будет отслеживать на трехмерном глобусе перемещения противника и в зависимости от общей ситуации строить базы, выбирая из четырех типов: исследовательские, производственные,

военные и биологические. Исследовательские будут изучать инопланетные артефакты и заниматься военно-прикладными разработками. Производственные – в неограниченном количестве выдавать оружие, оборудование и амуницию, комбинируя уже существующие земные образцы с неземными технологиями. Военные базы нужны для контроля над территориями, поскольку именно от их (подконтрольных территорий) размера зависит скорость исследований и производства (ни денег, ни других привычных ресурсов в UFO: AM не будет). А биологические станции (Biomass Repulsion) предназначены для того, чтобы останавливать распространение биомассы – склизкого однородного вещества, со времен вторжения коркой покрывающего планету.

Также в стратегическом режиме можно будет набирать в команду и тренировать бойцов, экипировать их собственным (H&K MP5, АК-47 и пр.) или позаимствованным у пришельцев оружием, а также разработанными в лабораториях "гибридными" моделями. Здесь же нужно будет выбирать следующую миссию из списка доступных. Миссии будут генериться случайным образом, среди возможных целей – захват вражеских баз и технологий, защита собственных баз от вторжения.

Как только вы приняли все вышеописанные решения, начинаются действия игрока-тактика, которые, по прикидкам разработчиков, будут отнимать процентов 60-80 общего времени. Именно в тактических сражениях в конечном итоге будут решаться все спорные вопросы и расставляться точки над i.

Боевая составляющая UFO: AM содержит ключевое изменение игровой концепции по сравнению с идейными предка-



Однако эти "зеленые человечки" не такие уж и зеленые...



"Та самая" стратегическая карта. В воздухе идет бой с летающей тарелкой, на земле – с биомассой



ми. Поединки больше не пошаговые! Впрочем, они и не реалтаймовые. Разработчики реализуют систему, взявшую от обоих упомянутых режимов лучшее и избавленную от их недостатков. Называется этот гибрид Simultaneous Action System (SAS). Если коротко, то вы ставите игру на паузу и спокойно раздаете солдатам (до 7 человек в группе) задания (пойти туда-то, присесть, перезарядиться, выстрелить и т.д.). После этого жмете кнопку Play и смотрите, как подопечные выполняют приказы. По окончании действий или при возникновении непредвиденных обстоятельств (кто-то монстра увидел или к кому-то пуля прилетела) игра автоматически замирает и ждет дальнейших распоряжений. Таким образом, экран скрытых передвижений канул в Лету вместе с классическим turn-based и сопутствующими заморочками.

## Патамушта мы банда!

Важным моментом в симуляторах боевых малых подразделений является тщательная проработка каждого бойца, его параметров, характеристик, умений, личных предпочтений и всего такого прочего, что отличает любого персонажа, скажем, Jagged Alliance от безликих пехотинцев C&C. Обещают не подкачать с индивидуализацией юнитов и парни из ALTAR. К нашим услугам будет широкий ассортимент снайперов, специалистов по большим и очень большим пушкам, инженеров, медиков и представителей прочих классов, обладающих соответствующими навыками. Что это будут за навыки, пока можно только гадать, а вот базовые атрибуты уже известны – это Strength, Agility, Dexterity, Willpower, Intelligence и Perception. Уничтожая монстров, защитники человечества будут накапливать опыт, который по достижении каждого нового уровня превратится в один пойнт для поднятия характеристик. Противостоять же нашим бравым солдатам будет около тридцати видов инопланетян и мутировавших животных.

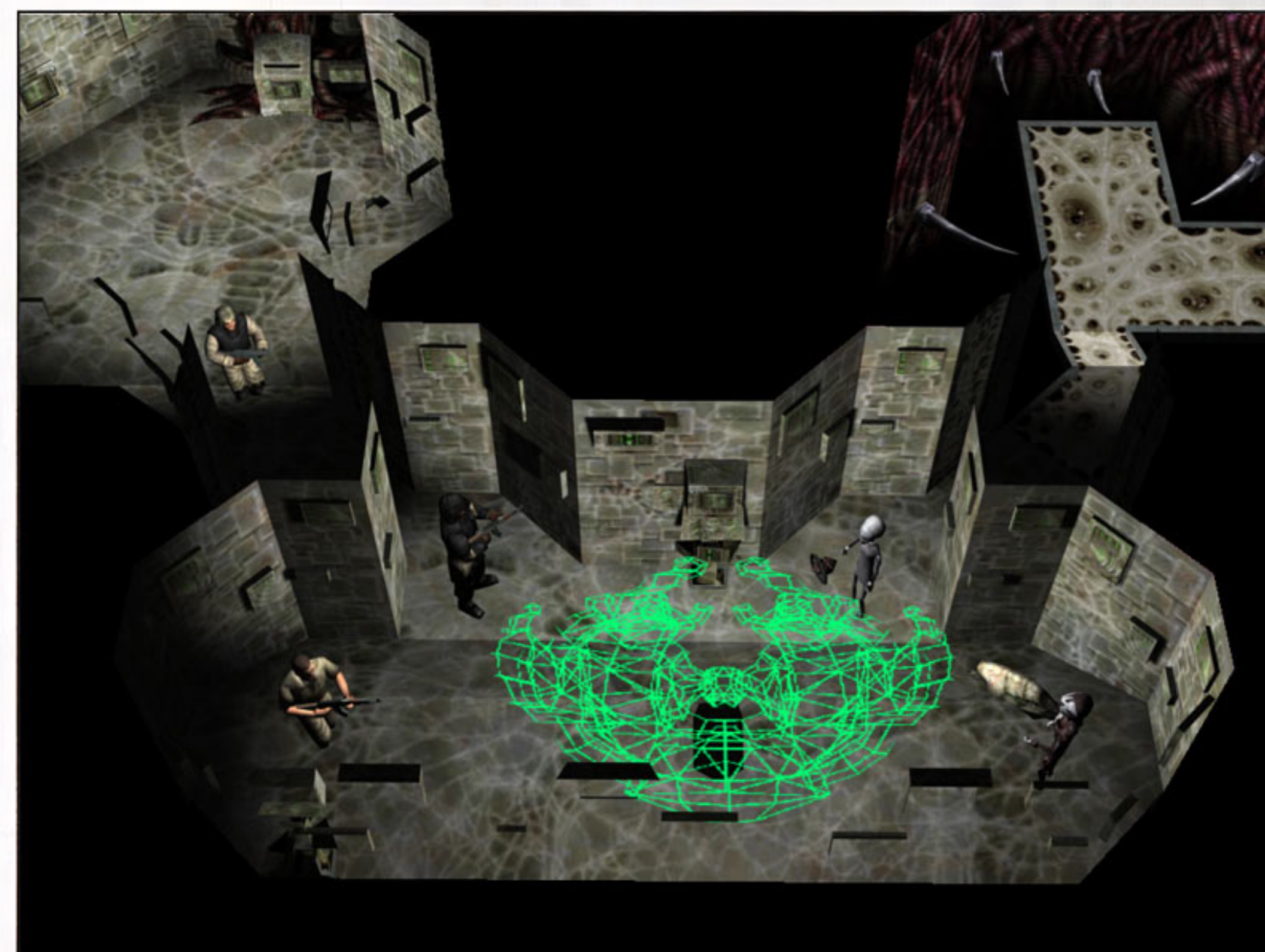
## Поле битвы – Земля

Сюжет UFO: AM вполне стандартен. В один прекрасный день над Землей нависла тень огромного космического корабля. Звездолет пронесся над планетой, выбрасывая в верхние слои атмосферы тучи каких-то спор, которые прямо в воздухе начали так активно размножаться, что очень скоро заволокли все небо и перестали пропускать на поверхность солнечные лучи. Достигнув некой критической массы, споры дождем просыпались на землю, и "дождь" этот шел непрерывно семь дней и семь ночей, заваливая и уничтожая все живое. Только в подземных бункерах умудрилось выжить какое-то количество людей. Через некоторое время вся выпавшая с неба гадость самоликвидировалась, оставив Землю аlienам на поругание, а остатки человечества смогли выйти на поверхность. Их-то и предстоит сначала собрать, а потом повести в решающий бой против инопланетных захватчиков игрокам.

Напоследок, перед подведением предварительных итогов, осталось упомянуть всего несколько вещей. Во-первых, движок. Делается он собственными руками сотрудников ALTAR и может похвастаться трехмерностью, возможностью крутить-вертеть и зумить камеру, а также способностью случайным образом собирать карты для тактических миссий из маленьких блоков-кирпичиков (таким образом достигается уникальность каждой отдельной карты при том, что азиатский город мы без труда отличим от североамериканского побережья). Общий вид при этом останется изометрический, в три четверти, а обозревать предстоит самые разные природные зоны (пустыни, леса, тундры) в условиях разной погоды и времени суток. О красоте получающихся ландшафтов и моделей персонажей судите лучше сами по скриншотам и вспомните для контраста оригинальный UFO. Согласитесь, заявленная графика по сегодняшним меркам далеко не фонтан.



Столкновение с противником. Честно говоря, глядя на портреты персонажей, не понятно, кто тут монстры



На борту подбитого "блюдца". Понятное дело, люди тут исключительно с дипломатической миссией

Во-вторых, звуковое сопровождение обещают самое что ни на есть, и придется пока верить разработчикам на слово. В-третьих, пока предусмотрен только одиночный режим, так что защищать родную планету придется без мультиплеера – во всяком случае до выхода гипотетического адда-она.

В общем, проект перед нами заметный и в своем жанре весьма интересный. Возможны некоторые удачные находки, но вероятно также и полное разочарование фанатов настоящего UFO, особенно с учетом ухода от традиционных ходов. И только если чехам удастся сохранить незабываемую атмосферу оригинала, мы посмотрим на UFO: AM как на продолжение великой игры. В противном случае с полным правом сочтем, что Virgin Interactive руками ALTAR пытается примазаться к чужой славе.

ИМ



Тактика. Разноцветными стрелками показаны пути персонажей, по которым они пойдут при снятии игры с паузы



Постапокалиптическая картина кисти неизвестного художника из ALTAR Interactive



## Circus Maximus

Андрей Щур

- Тебя только за смертью посылать!

Обращение императора Каракаллы к гладиатору, III век до н.э.

Издатель	Activision Value <a href="http://www.activisionvalue.com">http://www.activisionvalue.com</a>
Разработчик	Cat Daddy Games <a href="http://www.catdaddygames.com">http://www.catdaddygames.com</a>
Жанр	RTS
Требуется	Pentium-III 400, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium-III 600, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Сайт игры	<a href="http://www.catdaddygames.com/gladiator.html">http://www.catdaddygames.com/gladiator.html</a>
Наш сайт	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game2965.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game2965.html</a>
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■■■■■  
 Графика ■■■■■■■■■■  
 Звук и музыка ■■■■■■■■■■  
 Оригинальность ■■■■■■■■■■  
 Ценность для жанра ■■■■■■■■■■

Рейтинг 7.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа  
 Сложность: низкая  
 Знание английского: не требуется

Странно, но факт — иногда в головы столь яро ругаемых игровыми журналистами разработчиков приходят оригинальные идеи. Не так часто и не всегда тем, кому следовало бы, но приходят. В результате на свет появляются необычные игрушки, которые при всей своей

внешней серости оказываются идейно интересными. Так вот оказалось и с Cat Daddy Games — штамповщиками всевозможных Golf и Skateboard Tycoon'ов. Казалось, с чего бы им при такой направленности делать экономический симулятор ланисты в Древнем Риме? Ан нет, сделали. И неплохо получилось.

## Раб и торговец

Ланиста — это древнеримско-гладиторский вариант менеджера. Специальный такой дядька, который скупает рабов, экипирует и тренирует их, а затем выставляет на арену и получает причитающиеся за зрелище динарии. "Гладиатор" смотрели, должны быть в курсе.

Вначале у нас есть пара тысяч золотых, на которые можно купить бойцов на рынке. Что и делаем, придирчиво оценивая баланс характеристик и запрашиваемой цены. Существует шесть классов гладиаторов — по типу используемого оружия. У каждого типа есть несколько подвидов, различающихся наносимым повреждением и вариантами специальных атак.

Сами бойцы не лишены RPG'шных черт — тут вам и сила, и ловкость со скоростью, и уровень навыков в каком-либо из классов оружия.

## На арене цирка

Закупив пару-тройку бойцов и набрав им доспехов и оружия, идем на арену. Тут и обнаруживаем чуть ли не самый противный недостаток игры — она разбита на миссии. То есть вместо того, чтобы кочевать от арены к арене, прокачивая своих байстрюков, мы должны пройти цикл миссий, разбитый на три этапа. Сначала десять боев на захолустной небольшой "аренке", потом столько же на чуть большей и, наконец, еще десяток в самом Колизее.

Горечь от утраты свободы действий скрашивается необычностью и познавательностью некоторых миссий. Ведь кроме банальной "стенки на стенку", в игре представлена еще куча всевозможных вариантов "дефматча". Вот, например, такой: четыре команды по два гладиатора, и каждая команда находится в специально очерченном круге, за пределы которого может выйти только один из бойцов. Получается что-то вроде реслинга с заменой уставшего или полудухлого напарника. Или еще вариант — бой без доспехов, когда на арене выставляется десять бойцов из разных команд. Усложненный вариант — когда бойцы безоружны, а на арене раскиданы периодически респавнящиеся орудия убийства, которые ломаются после трех ударов. Или даже бой одного полностью бронированного гладиатора против трех убийц с отравленными кинжалами...

## Кого за смертью посылать

Боевая система сильно напоминает Final Fantasy — у каждого из гладиаторов есть некая "шкала действия", которая накапливается в зависимости от скорости и ловкости персонажа. Когда она набирается полностью,



Я не сварщик! Я — гладиатор!



Все, этому уже Game Over

гладиатор может сделать что-нибудь — атаковать противника, уйти в защиту, перебежать на новое место, применить спецприем либо помахать руками, призывая поддержку толпы.

Такое управление неплохо для двух-трех персонажей, но когда под нашим руководством находится 6-8 гладиаторов, начинаются проблемы. Играть приходится практически в режиме паузы, так как "шкала действия" накапливается быстро, а повторять однажды полученный приказ гладиаторы не любят. Гор-р-рдые, блин. В результате кликаешь на образовавшуюся на арене кучу малу, чтобы все бились в темпе вальса и не отлынивали.

Среди доступных действий есть еще аналог fatality из Mortal Kombat'a, когда практически мертвого противника можно прибить хитрым ударом (голову срубить, на копье посадить и проч.). Выверт этот прибавит определенную сумму к гонорару, начисляемому за зрелищность боя.

The Gladiators of Rome была бы отличной игрушкой, если бы не целый ряд недочетов, опускающих ее до среднего уровня. Хорошая система характеристик, но никакое управление; интересные миссии, но отсутствие режима свободной игры; графика неплохого уровня, но посредственно сделанные спецэффекты и анимация персонажей. Типичный пример классной идеи, загубленной средним исполнением.

Н



Колизей, начало игрищ





# Пржежне

**Не бойся смерти.**

**Бойся того,  
что будет после...**

**Жанр:  
Action/ RPG**

- Смесь лучших элементов игр жанра РПГ и Экшен;
- Эпический сюжет;
- Развитие персонажа зависит от решений игрока;

- 2 класса персонажей с различными умениями и способностями;
- Три главы, десятки локаций;
- Искусственный интеллект нового уровня.



**METROPOLIS**  
SOFTWARE

**JoWood**  
Productions

**РУССОБИТ-М**  
WWW.RUSSOBIT-M.RU

©2002 «Руссобит Пабблишинг». ©2002 «JoWood Productions» Software AG.  
©2002 «Metropolis Software». Издатель «Руссобит Пабблишинг»,  
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61  
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



## ДИНАСТИЯ

Europe 1400: The Guild (Европа 1400 - Гильдия)

## Издатель

JoWood Productions, Руссобит-М  
<http://www.jowood.com>, <http://www.russobit-m.ru>

## Разработчик

4HEAD Studios

<http://www.4head.de>

## Жанр

Экономический симулятор средневековой жизни

## Требуется

Pentium-III 400, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.

## Рекомендуется

Pentium-III 600, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.

## Сайт игры

<http://www.the-guild.com>

## Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2668.html>

## Смотри на диске



Скриншоты

## Игровой интерес

## Графика

## Звук и музыка

## Оригинальность

## Ценность для жанра

Рейтинг 8.9

Время освоения: от 1 часа

Сложность: высокая

Знание английского: требуется

Петр удивлялся и все спрашивал: "А это зачем? А это для чего? А это как устроено?..." Куклуцы качали головами и говорили одобрительно: "О, молодой Петр Алексеевич хочет все знать, это похвально..."

А.Н. Толстой. Петр Первый

Что мы знаем о гильдиях? Ну, давайте учебник по истории для шестого класса, темная обложка с какими-то раскоряченными крестьянами на переднем плане и белым замком явно зажавшегося феодала на заднем. Что там говорится? Гильдии – (от стародойченовского Die Gilde – "братство") средневековые организации, собирающие вместе ремесленников одной отрасли. Отличались четкой иерархией, собственным уставом, подстраховкой и взаимовыручкой участников в случае каких-либо невзгод.

М-да. Не то. Совсем не то, если речь идет не о средневековых, а современных гильдиях. Точнее – об одной конкретной гильдии. Europe 1400: The Guild – это не какая-нибудь Ганза или "союз вольных каменщиков". Это первый в своем роде полноценный симулятор средневековой торговой династии.

## Родительский дом – начало начал

Мне очень нравятся игры, которые много времени позволяют уделить генерации себя любимого. Во-первых, это хорошо, потому что эффект погружения уже есть: раз ты себя создаешь, значит собираешься своим альтер эго войти в игровую реальность и поглядеть, что из этого получится. А во-вторых, будешь концентрировать внимание на выигрыше своего персонажа – чай, не какой-то безликий хмырь, а почти что я, но только компьютерный. И мне было жутко приятно увидеть, что в 4HEAD данную фишку, что называется, "просекли".

Итак, прежде чем начать игру, нам необходимо обзавестись каким-либо именем и фамилией, выбрать вероисповедание и семейный герб. Но это не все. Дальше форменная плюшка – выбрать своих родителей, то есть кем был папа и кем была мама. Торговец и воровка, кузнец и поэтесса (стоп, это же средние века – ну тогда, может быть, менестрелиха?), наемник и торговка. Профессия родителей напрямую вли-

яет на ролевые атрибуты нашего персонажа: допустим, папаша был военный, тогда прибавится комбат, а если торговец, то получит персонаж игрока начальный бонус в негоциации, то бишь записным торгашом станет.

Далее следует выбор будущей профессии. Кем вы хотите стать: заправским плотником или владельцем таверны? Клириком или паханом воровского братства? Пресловутым "свободным каменотесом" или парфюмером? Присутствуют восемь профессий из двенадцати возможных – некоторым из них (например, банкир или охранник) по какой-то причине нельзя обучиться сразу. Почему – загадка.

Разобравшись с собственным прошлым, выбираем один из пяти европейских городов (Милан, Париж, Лондон, Берлин или Мадрид) в качестве отправной точки своих странствий. Города отличаются степенью застроенности и количеством конкурентов. И – наконец – фанфары! The Guild предлагает на выбор либо поставить себе какую-нибудь цель в игре (скажем, накопить под-

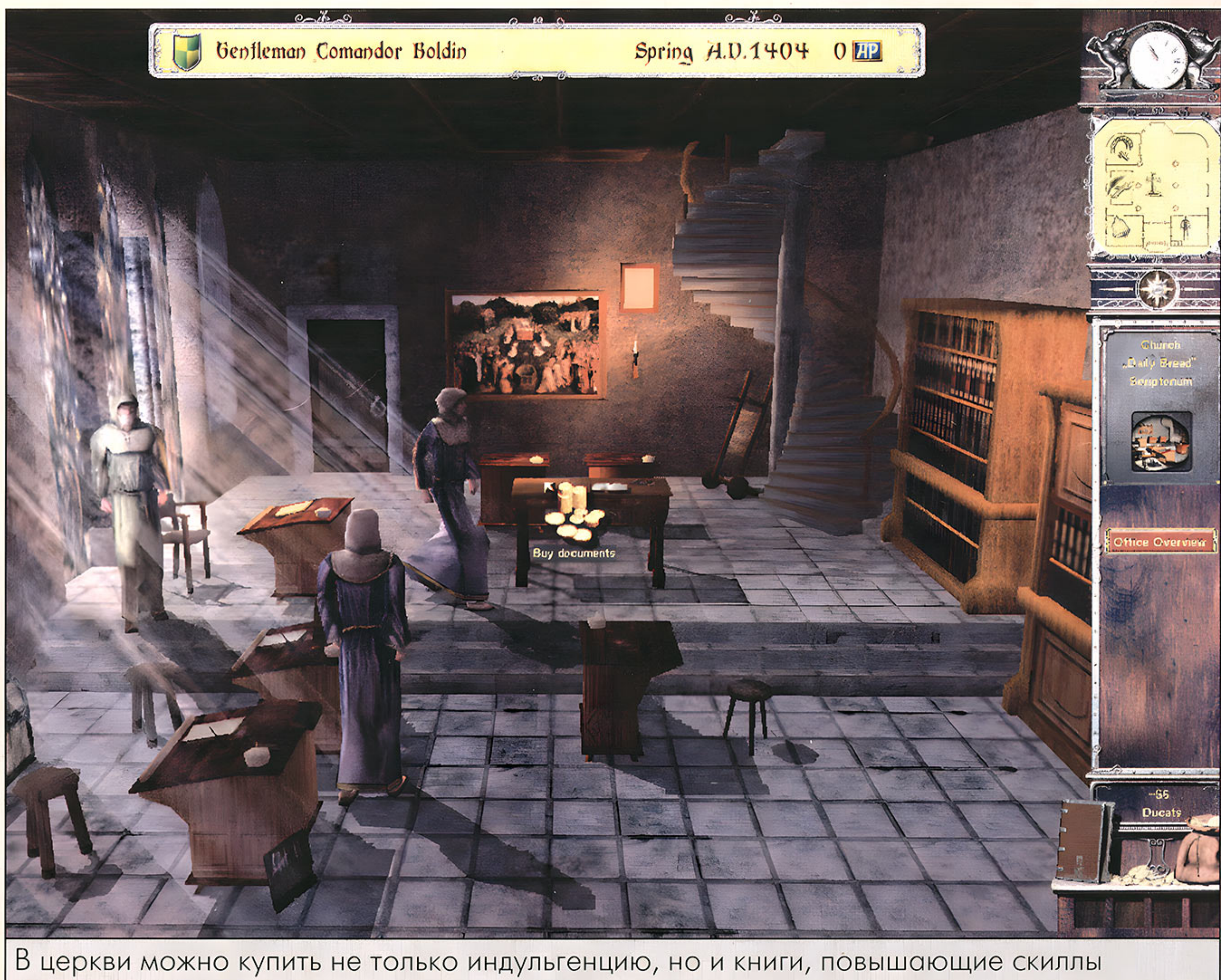


логом и шантажом 120000 монет или 5 раз жениться и развестись в течение жизни), либо заняться полным и бесповоротным freerplay – незамутненной никакими миссиями или зубодробительными задачами полновесной игрой. Причем тут фанфары? Притом, что свободная игра – очень редкая штука в наше время.

## Городские премудрости

Закончив все приготовления, нажимаем кнопку "Старт" и попадаем в январь 1400 года от Р.Х.

Точка обзора находится на высоте "птичьего полета" и дает вид на небольшую часть города, выполненного в полном 3D. Масштабирование колесиком мыши позволяет как подняться до заоблачных высот, так и спуститься до уровня глаз обычного путника. Не функционально, но иногда ин-



В церкви можно купить не только индульгенцию, но и книги, повышающие скиллы



интересно: можно спуститься “с небес на землю” и рассмотреть вблизи неторопливых горожан, топающих по своим делам. Если ткнуть их мышью, они даже поведают, кто они такие и куда направляются. Пешеходы, которых обнаруживаешь на улице, — это не просто массовка. Если проследить за кем-нибудь из них, то выяснится, что они работают во вполне определенном месте (кузнице, лаборатории алхимика или еще где) и шли с заданием — ингредиентов в ближайшем лесу накопать, дом разведать и проч.

Структура средневекового города передана довольно точно, если, опять же, следовать учебникам истории. В центре любого города располагается рыночная площадь — “торговое сердце города” (туда свозятся на продажу все товары из мастерских). Это единственное место, которое не подлежит застройке. Все остальное пространство до оборонительных стен постепенно заполняется частными домами и мастерскими, пока не останется ни одного свободного места. Не успели накопить денег и построить дополнительные здания — придется заниматься скупкой и сносом уже существующих.

### Товар - деньги - товар

В начале игры у нас есть только два здания: наш родной дом и “мануфактура” (в зависимости от выбранной профессии). О родном доме разговор чуть позже, а пока разберемся с workplace’ом. Под наше начало выдается мастерская, с помощью которой и придется закладывать первоначаль-

мени. Каждый новый день в игре символизирует также следующий сезон следующего года, то есть так: сначала идет весна 1400го, на следующий день уже лето 1401го, затем осень 1402го и т.д.

В конце каждого дня-сезона-года подводится игровой баланс. Происходят выплата зарплаты, налога с продаж и церковной десятины. А также все решения о передвижениях по городской должностной лестнице.

### Городское самоуправление

The Guild была бы просто неплохим экономическим симулятором, если бы на экономический базис не была присобачена мощная ролевая надстройка. У нас собственный дом, в котором можно развивать



Двойной удар конкурента: на одно здание льется “жабья слеза”, вызывающая болезни, а второе горит после подрыва бомбы. И то, и другое было куплено в лавке алхимика на другой стороне улицы



И так зима, а тут еще чума приперлась...

мира сего, а конкурентов избивать, наняв громил, и подрывать их здания, нанимая саботеров.

### Династия

На самом деле, у игры не совсем правильное название. Если следовать данному в начале статьи определению, то гильдия тут роли практически не играет — никакой взаимовыручки и устава нет, да и сами гильдийные штаб-квартиры появляются уже на поздней стадии игры.

Я бы предложил игре другое название — “Династия”. Ибо к пятидесяти годам первоначальный персонаж отдаст концы, и в процессе жизни вы обязательно должны обзавестись семьей, чтобы потом не наступил Game Over.

Начинаются откровенные “Симсы”.

Еще в молодости необходимо выбрать предмет ухаживаний (выбрать внимательно, чтобы скиллы повыше были — нам же нужно смышленное потомство!). Потом несколько лет дарить подарки, чтобы предмет согласился завязаться брачным узлом. После женитьбы ждать появления наследника. Получив одного, одаривать его всякими, отнюдь не дешевыми игрушками (купленными на рынке), чтобы прокачать скиллы, а потом определить в какой-нибудь университет, чтобы чадо там лоботрясничало, пока папа (или мама — смотря кем вы играете) оплачивает ежегодные расходы. Причем все это одновременно с заботами по хозяйству и интригами в городских кругах. И вся возня, только чтобы потом, после смерти своего персонажа, “влезть в шкуру” преемника и продолжать развиваться.

### Средневековый город спит...

Europe 1400: The Guild настолько разносторонняя и основательно сделанная игра, что рассказывать про нее можно часами. Я давно не встречал такой комплексной и интересной игрушки, и только выделенный под статью объем не позволяет мне описать большинство тонкостей и нюансов, которыми The Guild просто напичкана. Настоятельно рекомендую попробовать разобраться в ней всем игрокам, которые любят хорошие игры вне зависимости от жанра. Потому как жанр у The Guild очень хитрый — симулятор средневековой династии.



Это не логово наркоманов, это мои алхимики за работой

ный капитал. Вне зависимости от того, какую профессию вы выбрали, основные функции в “мануфактуре” неизменны: здесь вы нанимаете работников, следите за количеством ресурсов, вовремя отсылая транспортную тележку на рынок за пополнением, и даете указания, какие товары надо производить (приходится следить за уровнем цен на продаваемые изделия).

“Мануфактуру” можно улучшать, причем есть сразу несколько ветвей апгрейда — внутри можно приобретать всевозможные инструменты для повышения производительности, а снаружи усиливать защиту от грабежа путем установки железных ворот и рассады, хотя и декоративных, но в душе очень колючих изгородей. Можно даже натренировать черных котов, чтобы они исправно перебежали дорогу всем вора.

The Guild предлагает довольно интересный вариант исчисления игрового вре-

полученные при рождении навыки и подниматься в мастерстве выбранной профессии. Тратятся при этом не деньги, а специальные “очки хода”, которые пополняются с началом каждого дня. Количество очков зависит от вашего здоровья и “апгрейденности” резиденции. Кроме того, на рынке почти всегда можно купить (или произвести в собственной мастерской) некоторые прикрасы вроде эликсира выносливости или элегантной трости, чтобы заработать еще несколько лишних очков.

Родной дом также является хорошим подспорьем в борьбе за городские должности. Как и положено в средневековом городе, будучи неплохо зарабатывающим горожанином, вы можете попытаться устроить собственную карьеру — подняться от должности простого шпиона или клерка до архиепископа или даже самого суверена. И тут-то вам как раз очень нужны всевозможные функции, предоставляемые домом: можно заплатить шпионам, чтобы те собирали информацию о вашем патроне, и в один прекрасный момент, предъявив в суде доказательства неlegalной деятельности, занять его место. А можно просто шантажировать беднягу письмами (и то, и другое требует хорошего уровня в риторике). Можно созвать местных авторитетов на званый ужин с приглашением известного композитора, и тогда вы получите мощных союзников на очередных выборах. А можно, построив в своем доме специальную потайную комнату, и вообще заняться разбоем — подкупать сильных



БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Иван Жилин

## Шел смертный бой за город Ельню

Combat Mission: Barbarossa to Berlin

Издатель

Battlefront.com  
<http://www.battlefront.com>

Разработчик

Big Time Software  
<http://www.battlefront.com>

Жанр

Wargame

Требуется

Pentium 200 MHz MMX, 64 Mb RAM

Рекомендуется

Pentium II 600 MHz, 128 Mb RAM

Сайт игры

<http://www.battlefront.com/products/cmbb/cmbb.html>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2253.html>

Смотри на диске



Скриншоты

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Оригинальность

Ценность для жанра



Рейтинг 7.5

Время освоения: не менее часа  
Сложность: высокая  
Знание английского: не требуется

Существуют люди, которые не представляют себе, что такое варгеймы вообще. Существуют также люди, которые никогда не играли в них (некоторые, правда, думают, что "Противостояние" тоже варгейм, но я уже устал разрушать их иллюзии). Но после проведенной "Навигатором" в прошлом году рекламной кампании полагаю, людей, которые не слышали о Combat Mission, практически не осталось.

Если уважаемый читатель все же относит себя к таковым, не пожалей части журнального пространства для того, чтобы напомнить о лучшей военной игре прошлого года. CM представляет собой огромный шаг вперед в деле тактических варгеймов, объединяя достоинства внешние с правильностью и хардкорностью и добавляя немного революционных идей.

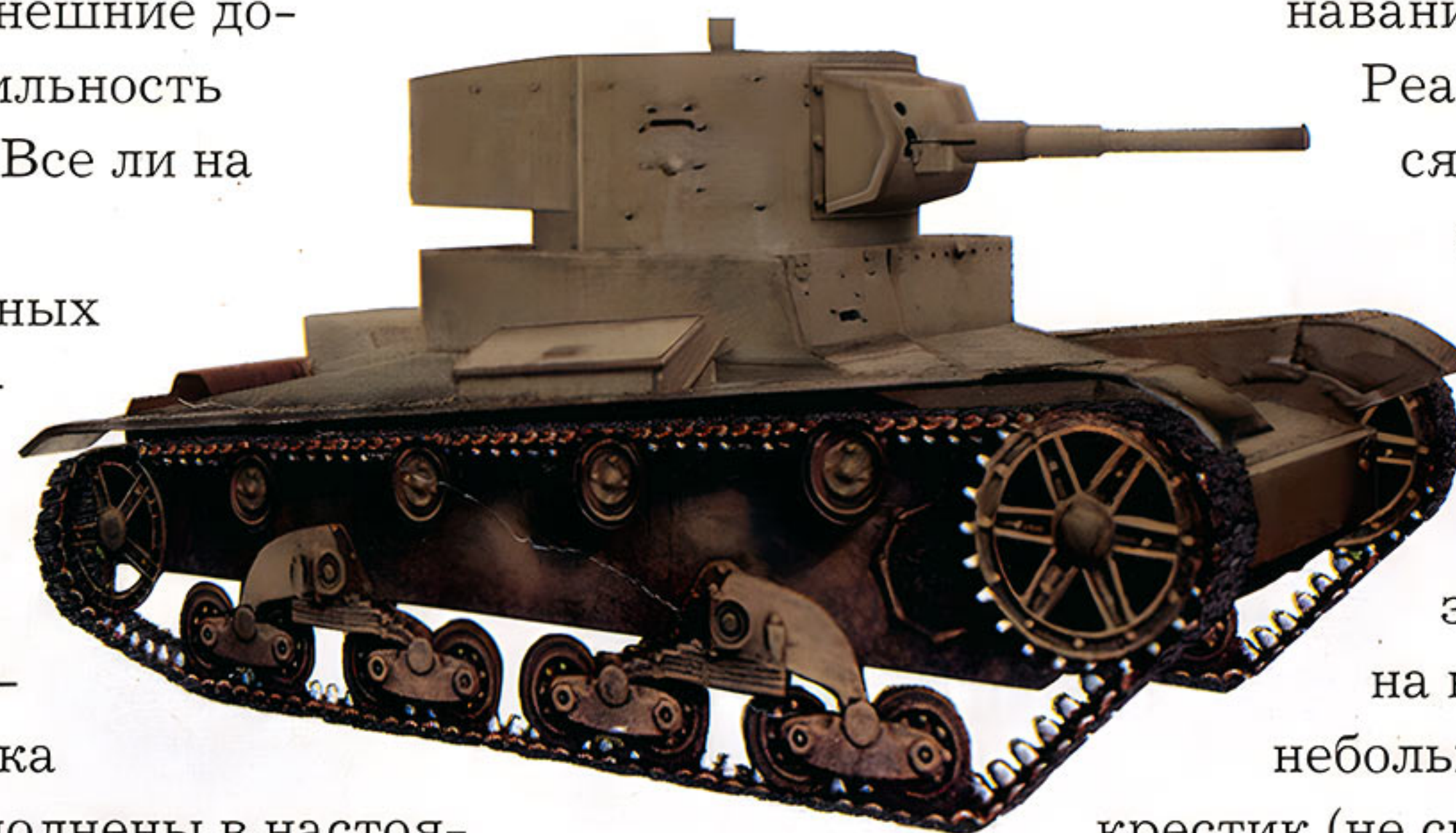
"А зачем это нам будут впаривать устаревшие сведения о Combat Mission: Beyond Overlord?" - спросит иной пытливым читатель. Как-никак прошло уже не-

мало времени, и игра, надо полагать, уже другая. Тут-то озабоченный читатель и ошибется и попадет впросак. Дело в том, что, по сравнению со своей предшественницей, Combat Mission: Barbarossa to Berlin хотя и изменилась, но крайне незначительно, а уж в принципиальных вопросах не изменилась вовсе. Так что все, что мы вспомним про первую игру серии, может быть применено ко второй.

## Первый и второй тома

Итак, как говорилось выше: революционные идеи, внешние достоинства, правильность и хардкорность. Все ли на месте?

Революционных идей в CM немало, но главная заключается в полной и безоговорочной трехмерности: техника и ландшафт выполнены в настоящем 3D, причем с минимальной дискретностью, без раздражающих некоторых гексов. Трехмерность позволяет с максимальным реализмом просчитывать видимость (Line of sight) и использовать рельеф, практически как в реальном бою. Более того, появилась возможность, скажем, рикошетов и промахов: снаряд, не попавший в ваш КВ, вполне может угодить в стоящий за ним дот и нанести последнему изрядные повреждения. В общем, тактическое 3D приближает



чистую военную игру к симуляторам. Основная игровая система и физическая модель в CMBB изменений практически не претерпела, что есть хорошо, ибо зачем ломать то, что не сломано.

В принципе, помимо трехмерности, в Combat Mission реализовано немало иных концепций, в частности - очень грамотная модель боевого духа войск и сложная система постепенного распознавания противника.

Реализма добавляется немало. Скажем, эта самая система постепенного распознавания работает следующим образом. Для начала на карте появляется небольших размеров

крестик (не свастика, страшно неpolitкорректная, а крестик), указывающий, что во-о-он в том лесочке замечены гнусные фрицы. Чуть позже крестик превращается в силуэт танка, с пояснением, что ваши brave воики слышат гул танкового мотора. Следующая ступень эволюции - уже ясно видно, что это тащится Т-III или "Тигр", или "Пантера", но конкретная модель не распознается. Для справки: "конкретных моделей" того же Т-III в базовой поставке около десяти, и понятно, какой именно из этой





камариллы тебя давит, только в тот момент, когда он действительно начинает давить.

Внешние достоинства - это уже упомянутая раз пятнадцать трехмерность. Можно смело утверждать, что в военных играх нет и никогда не было графики хотя бы близко похожей на модели из СМ. Безусловно, игра не может считаться шедевром визуализации на фоне какого-нибудь Max Payne или даже MechCommander 2, но среди варгеймов у нее нет конкурентов. Надо сказать, что графических новшеств почти нет, так что, учитывая истекший период, СМВВ производит, увы, впечатление похуже, чем ее предшественница.

Правильность и хардкорность частично пересекаются с революционностью идей, ибо такой системой чередования ходов тоже не может похвастаться ни один конкурент. Система соединяет в себе то ощущение настоящего сражения, которое дает нам реалтайм, и правильность происходящего, связанную с неограниченным временем на обдумывание приказа. Реализовано это следующим образом: каждый ход включает в себя две фазы - отдача приказов и их исполнение. Первая ставит происходящее на паузу

и дает возможность спокойно, за чашечкой кофе, обдумать ситуацию и выдать своим подчиненным ценные указания. Затем на протяжении минуты реального времени живая сила и техника следует вашим директивам, пытаюсь воплотить их в жизнь в меру своих скромных способностей. Кстати, ваши подчиненные - не безмозглые бездушные марионетки: они могут и побежать под огнем противника, и перенести огонь на более выгодную цель, и вообще ведут себя как живые.

В кучу для характеристики хардкорности можно кинуть огромный парк техники, включая редкие и уникальные модификации, и вообще огромный выбор юнитов. Тут, надо признать, СМВВ выглядит чуток похуже своей предшественницы. С одной стороны, есть полный набор войск, участвовавших в боях на территории нашей родины: помимо немчуры, представлены венгры, румыны и итальянцы, причем, в соответствии с исторической правдой, с определенного момента Румыния переходит на сторону СССР. Но с другой - создается впечатление (может быть, обманчивое, но все же), что техники, особенно советской, в игре маловато. Конечно, у нас никогда и не было 40 модификаций одного и того же убогого "Шермана", но тем не менее...

## Подробности

В нашей стране существует (отчасти справедливое) мнение, что Восточный фронт в варгеймах незаслуженно обижают и мало, редко, неправильно, плохо и бездарно упоминают. Надо сказать, что на самом деле все не совсем так, поскольку за последние годы вышло немало игр, посвященных Великой Отечественной. Да и вообще, американским и европейским игрокам куда более интересны события Второго фронта, а поскольку означенные игроки составляют процентов 95 от рынка варгеймов, ничего удивительного, что производитель идет им навстречу. Что касается некорректности, то здесь все действительно не радужно, но с этим разработчики борются.

Разработчики СМВВ, по крайней мере, пытаются. Исторический реализм сделал серьезный шаг вперед по сравнению с первой частью, хотя до сих пор остаются некоторые огрехи. Точнее, мне кажется, что они есть. Это не более чем подозрение, но немецкая бронетехника выглядит покрепче, а Т-34 уж как-то слишком хрупки. Повторюсь, статистически отклонение от моего представления о ТТХ Т-IV и Т-34 невелико, но оно есть. Впрочем, это, может быть, паранойя. Вообще, различий принципиальных между двумя частями (как я уже отмечал) практически нет. Естествен-



но, сменилось место действия и парк техники. Немного подправлен движок, он стал работать чуть ровнее и красивее. Добавились новые типы ландшафта, отражающие огромные пространства от Мурманска до Кавказа. Слегка изменилось меню управления юнитами: скажем, пункты Crawl и Sneak были слиты во-



едино, а для русских войск добавилась специальная команда на передвижение Human Wave. Кстати, очень интересная штука получается - цепь пехотных юнитов поднимается, идет, постепенно наращивая темп, переходит от Move к Run и заканчивает стремительным броском на последних 20-30 метрах. Немцы такого не умеют даже при максимально выставленном фанатизме.

Собственно, нововведения на этом не то что бы совсем заканчиваются, но почти. Можно только вспомнить ставший несколько более наглядным интерфейс. Впрочем, в этом направлении разработчикам, в отличие от всего остального, еще работать и работать. Управляющая часть довольно удобна, но информационная панель сделана достаточно аскетично, да и вообще ставшая негласным стандартом помощь по нажатию правой кнопки была бы очень кстати. Жаль, что в Big Time Software об этом не знают.

## Лучшая из имеющихся

Что мы получили на данный момент? Хороший варгейм с приличным набором сценариев и мощным редактором, позволяющим своротить горы. Как ни говори, что при больших количествах пехоты процесс становится скучноватым, как ни ругай графику и аскетизм, Combat Mission: Barbarossa to Berlin - лучшая военная игра этого года. Во всяком случае, ни одного конкурента в настоящее время я не вижу.

Н





# Еще один мешок счастья

Издатель

Infogrames Interactive  
<http://us.infogrames.com>

Разработчик

Firaxis Games  
<http://www.firaxis.com>

Жанр

Глобальная стратегия

Требуется

Pentium II 300, 32 Mb RAM

Рекомендуется

Pentium III 500, 64 Mb RAM

Сайт игры

<http://www.civ3.com/ptwexpansion.cfm>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2824.html>

Смотри на диске

Скриншоты

## add-on

Странно видеть, что игра, имеющая в своем названии магические слова "Sid Meier's Civilization", не попала на направление главного удара. Не волнуйтесь, это вовсе не означает, что дедушка Сид разучился делать игры или что Главстратег меняет курс и "Цивилизация" уже не игра всех времен и народов. Все гораздо проще: это add-on, а ставить в центр внимания Настоящих Стратегов дополнение к игре как-то не солидно. Даже если речь идет о "Цивилизации".

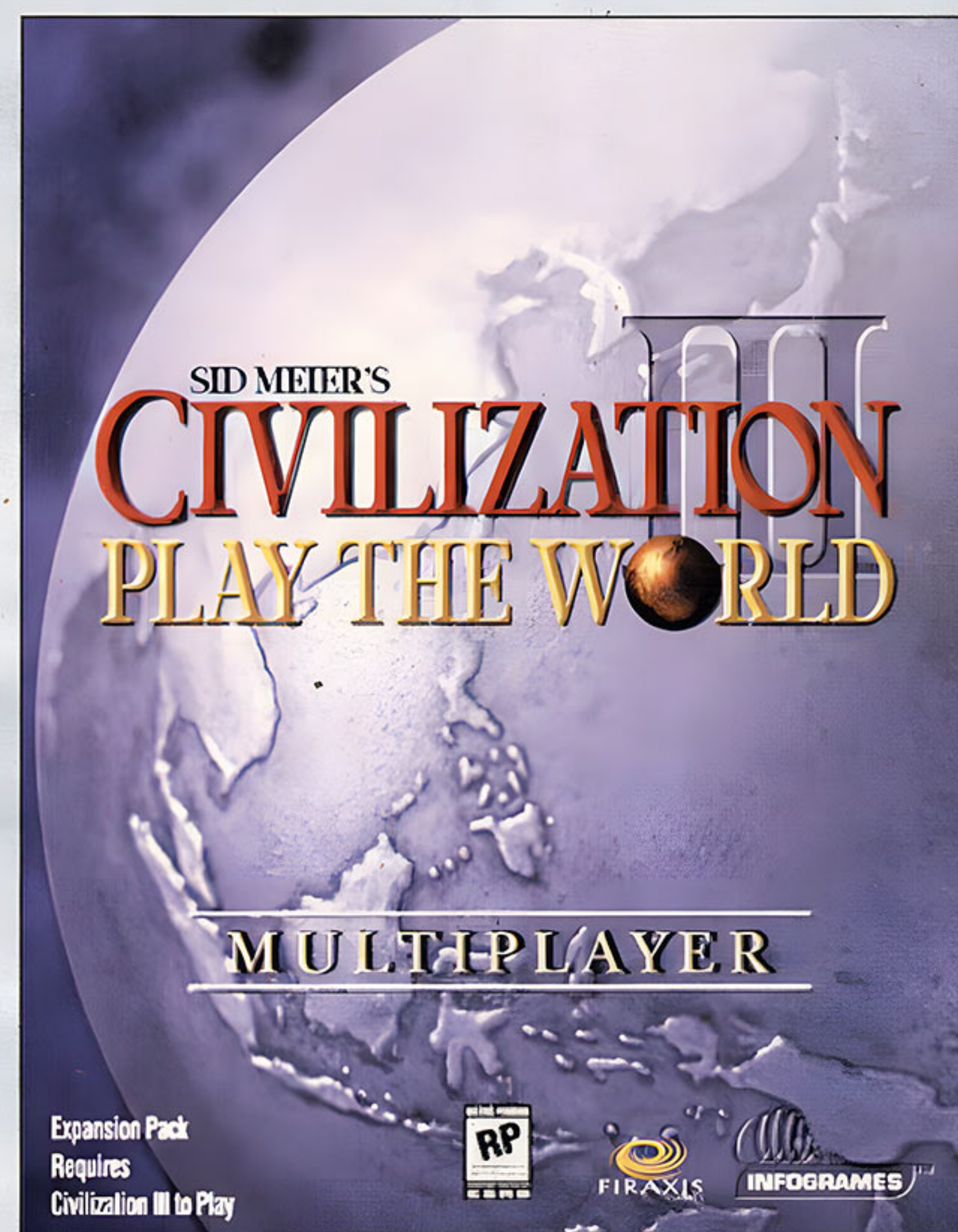
### Революция не состоялась

Не стану утверждать, что, знакомясь с игрой, испытал жестокое разочарование, но чувства мои где-то к этому близки. За год можно было бы сделать и что-то более революционное. Вспомните дополнение к "Альфе Центавра" (Alien Crossfire), там была пара штук, серьезно изменявших геймплей. Да и новые цивилизации (точнее фракции) были достаточно необычными. В Play the World (PTW) же ничего такого не наблюдается. И список нововведений не впечатляет: восемь новых цивилизаций, два юнита, три городских постройки, три сооружения на местности, одно Чудо света.

### Новые собеседники

Начнем с цивилизаций. Поскольку новых направлений развития не появилось, а комбинации старых были исчерпаны еще в прошлой игре, все новые цивилизации очень похожи на старые. В основной игре тоже были две очень похожие цивилизации — ацтеки и японцы. И те, и другие были Militaristic и Religious, но японцам в качестве бонуса выдавалось знание The Wheel, а ацтекам Warrior Code. Однако в PTW разработчики почему-то не стали так поступать, так что, например, монголы по стартовым бонусам в точности повторяют зулусов, а испанцы — индейцев.

При таком варианте все различия сводятся к уникальным юнитам. Вот тут разработчики изобрели кое-что новое. В основной игре альтернативные юниты отличались от основных скоростью передвижения, силой атаки или обороны. В PTW это сохранилось, но уникальные юниты могут отличаться и необходимыми для их производства ресурсами. Например, корейцы вместо пушек производят ракетные установки (Hwacha). Пушки для производства требуют железо и селитру, а Hwacha только селитру. Испанские конкистадоры, заменяющие кавалерию, наоборот требуют для производства железо, но не требуют селитры. Новшество достаточно интересное, но сомнительное. Если бы в начале игры точно было известно, что на какой-то территории отсутствуют какие-то ресурсы, можно было бы выбрать соответствующую цивилизацию и иметь преимущество перед соперниками. Но ведь игрок-то этого не знает.



### Воюем

Более перспективными выглядят два общедоступных юнита, Medieval Infantry и Guerilla. Главное тут в том, что появилась новая цепочка апгрейдов. В Medieval Infantry преобразуются Swordsman, а из нее можно получить Guerilla. Таким образом, появилась возможность дотянуть до современности ваш самый первый юнит (Swordsman можно получить апгрейдом Warrior). Впрочем, и сами эти юниты достаточно интересны. Средневековую пехоту можно строить после открытия феодализма, то есть тогда же, когда и пикинеров, причем пехота несколько дороже (40 щитов против 30). Зато она имеет гораздо боль-





шую силу атаки (4 против 1), но меньшую силу обороны (2 против 3). С Guerilla дело обстоит еще интереснее. Их можно производить после открытия запасных частей, но в это же время появляется Infantry, имеющая при той же стоимости лучшие характеристики (6,6,1 у Guerilla и 6,10,1 у Infantry). Партизаны не требуют для производства резины. То есть, если у вас есть доступ к резине, производите пехоту, нет доступа – партизан.

### Строим

Из трех новых городских построек две относятся к коммерческим, причем появление их напрашивалось давно. Игроков удивляло отсутствие в третьей “Цивилизации” фондовой биржи, прекрасно зарекомендовавшей себя во второй игре. Эта постройка появилась в аддоне. Ну а Commercial Dock завершает цепочку развития приморских городов. Harbor давал дополнительную единицу пищи на морских квадратах, Offshore Platform щит, а Commercial Dock единицу торговли. Так что теперь ценность



приморских городов еще больше возросла.

Третья постройка Civil Defense относится к оборонительным. Она на 50% уменьшает ущерб от бомбардировок и на столько же увеличивает оборонительную силу юнитов в городе. Правда, строить ее можно только после открытия радио.

С постройками на местности (Outpost, Radar Tower и Airfield) дело обстоит сложнее, для возведения каждой из них нужно потратить одного рабочего, а ценность их не столь уж и велика. Аванпост просто снимает “туман войны” с прилегающей местности (радиус действия 2 квадрата, если он построен на равнине, 3 – на холмах и 4 – в горах), проще поставить вместо него какой-нибудь слабенький юнит. Пользы от радара побольше, он увеличивает силу атаки и обороны ваших и дружественных юнитов на 25%. Однако радиус действия этой постройки невелик, всего 2 квадрата. Ну а авиабаза знакома нам по второй “Цивилизации”.

Как видите, ценность новых построек на местности весьма сомнительна, хотя и будут встречаться ситуации, когда они пригодятся, но вряд ли такие случаи будут частыми.

Что касается нового Чуда света, то это Internet. После его постройки в каждом из ваших городов (но в пределах одного континента) появится бесплатная Исследовательская лаборатория.

### Сомнения

Времени на то, чтобы как следует оценить все новшества PTW, у меня не было. Вполне возможно, что какие-то, кажущиеся на первый взгляд незначительными, перемены приведут к серьез-



ным изменениям стратегии и тактики. Однако пока что все наработанные за год приемы оказались вполне действенными.

Не исследованы и появившиеся в аддоне режимы многопользовательской игры. Скажу только, что некоторые из них доступны и в одиночном режиме. Появились два новых условия победы – уничтожение вражеского правителя и захват ключевой точки. В связи с этим возникли два новых типа юнитов – это Король и Принцесса. Первый представляет собой главу цивилизации, и после его гибели игра для нее заканчивается (т.е. это что-то типа короля в шахматах). Король может передвигаться по местности, но сила его атаки и обороны нулевые (интересно отметить, что есть и режим с несколькими королями у каждой цивилизации). Ну а Принцесса – это что-то вроде флага, который нужно захватить для победы (двигаться она не может).

Однако если сделать доступными эти два новых условия победы, мы получаем игру, сильно отличающуюся от классической “Цивилизации”. Лучше или хуже она, я пока судить не берусь.

Еще в аддоне имеется очень мощный редактор сценариев. С его помощью можно менять абсолютно все, вплоть до основной концепции игры. Сделан он достаточно удобно, так что следует ожидать появления массы фанатских сценариев, лучшие из которых наверняка будут доступны на сайте игры. Мы будем оперативно отслеживать их появление, и наиболее интересные выкладывать на наш диск. Надеюсь, что и наши соотечественники примут участие в развитии мира третьей “Цивилизации”, а чтобы облегчить им творчество, планируем через некоторое время подробно рассказать о редакторе сценариев.





# Историческая история

Издатель	Microsoft
Разработчик	Ensemble Studios
Жанр	RTS
Требуется	Pentium II 450, 128 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III, 256 Mb RAM
Сайт игры	<a href="http://www.ensemblestudios.com/aom/index.html">http://www.ensemblestudios.com/aom/index.html</a>
Наш сайт	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game1153.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game1153.html</a>
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Оригинальность

Ценность для жанра

Рейтинг 7.9

Время освоения: от 10 до 30 минут

Сложность: средняя

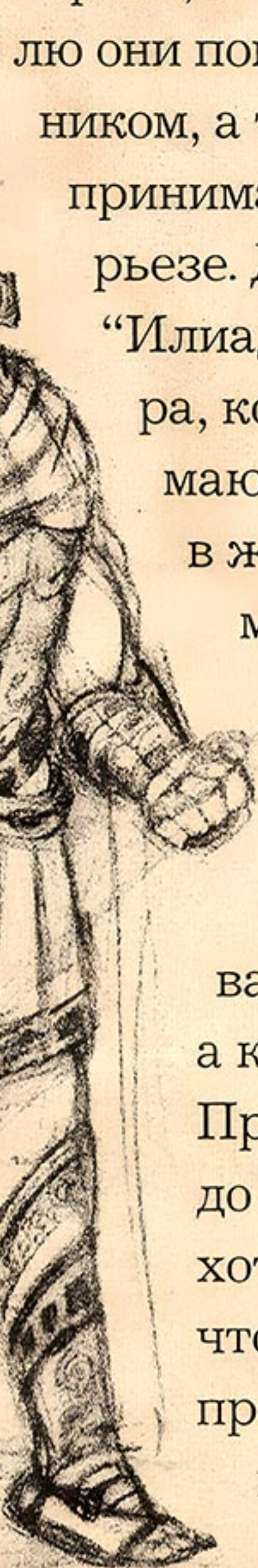
Знание английского: желательно



Эта игра добиралась до игроков ни много ни мало четыре года. Еще в процессе работы над второй частью Age of Empires разработчики поняли, что нужно что-то менять в концепции игры, не трогая кардинально геймплей. И тут в какую-то светлую голову пришла идея вернуться к первой игре и повторно познакомить игроков с историей древнего мира, однако не в том виде, в каком она известна нам, а в том, в каком ее видели сами древние.

## Мир глазами древних

Не знаю, были ли учебники истории в Древней Греции, но если были, то наверняка очень походили на сборники сказок и мифов. Вернее, это современному читате-



лю они показались бы таким сборником, а тогдашние ученики воспринимали бы их на полном серьёзе. Да что там говорить, “Илиаду” и “Одиссею” Гомера, которые нами воспринимаются как произведения в жанре фэнтези, современники считали правдивым отчетом о реальных событиях. Они ведь не сомневались в существовании богов и героев, а как подметил Терри Праттчет, бог существует до тех пор, пока у него есть хоть один верующий. Так что для наших далеких предков история была не историей масс, а историей богов и героев.

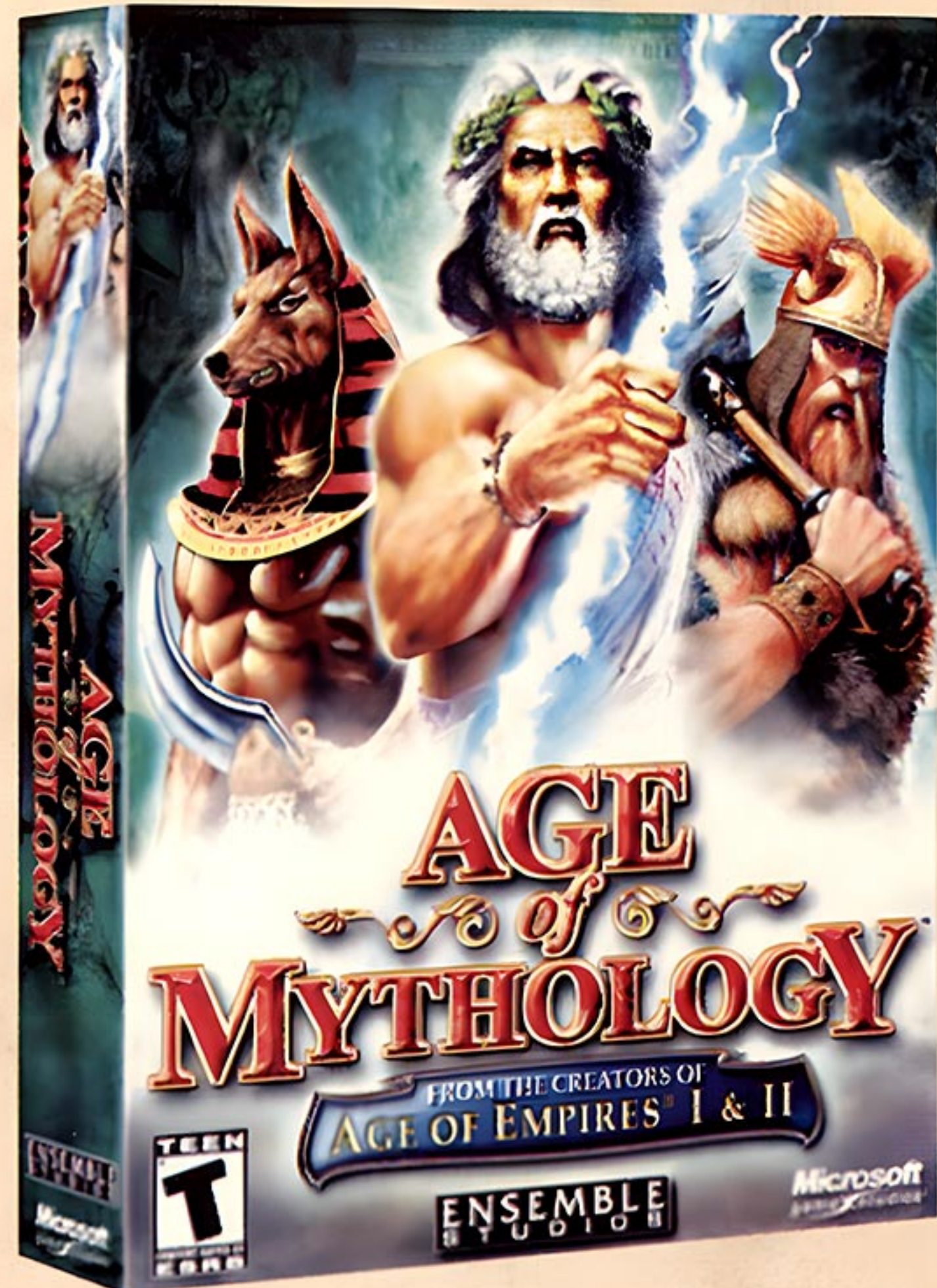
Все предыдущие исторические RTS (что AoE, что Empire Earth) были, так сказать, техногенными. Игровой процесс в них построен на техническом прогрессе. Отстроил поселение, открыл все доступные технологии, перешел в следующую эпоху, построил новые здания, открыл технологии... Ну, и так далее. Между тем в древности технический прогресс шел настолько медленно, что современники его вовсе не замечали. Сегодня войны начинаются с одним оружием, а заканчиваются совсем с другим, а в античные времена такого не наблюдалось. Что Троянская война, продолжавшаяся десять лет, что греко-персидские войны, длившиеся полстолетья, велись от начала до конца одним и тем же оружием. Так что их исход решали не изобретения высококолых, а героизм воинов, талант военачальников и поддержка богов.

Именно такую концепцию истории и показывает нам Ensemble Studios в Age of Mythology.

## Изменения к...

Строго говоря, процесс исследований и апгрейдов в Age of Mythology никуда не делся. Каждое построенное здание дает вам доступ к каким-то техническим новинкам, однако самые ценные из них накрепко привязаны к богам. Только после того, как вы построите храм и выберете бога-покровителя, вам станут доступны продвинутые типы войск, серьезные апгрейды, полезные новинки. Все это вы как бы получаете в дар от бога, причем, что именно вы получите, зависит от того, какого из богов вы выбираете. Воинственная Афина дает множество полезных для войны вещей, а хитроумный Гермес поможет вам лучше наладить хозяйство. Так что выбор бога-покровителя одновременно является и выбором направления развития и стиля игры.

Но главное даже не в этом. Каждый из богов может совершить для вас какие-то чудеса (от одного до четырех в зависимости от эпохи, в которой вы на-



ходите). Чудеса эти очень сильные (например, можно наслать проклятье на неприятельские казармы, конюшни и т.д., после чего они некоторое время будут не в состоянии производить юниты), но совершаются всего один раз за миссию.

Как видите, сохранив привычный геймплей, разработчики сделали игру более логичной, более обоснованной, а вместе с тем - и более увлекательной.

## Не богами едиными

Божественная поддержка - дело хорошее, однако без мощной армии не обойтись (надо ведь иметь тех, кого будут поддерживать боги). Набор юнитов невелик, каждая из трех цивилизаций имеет по два-три типа пехоты, лучников и кавалерии, столько же боевых машин и кораблей. Однако в дополнение к этому имеются самые разные мифологические существа. Вот уж просто глаза разбегаются - тут вам и гидры, и циклопы, и тролли, и... Впрочем, перечень весьма велик, причем, кроме чисто боевых монстров, встречаются и полезные в народном хозяйстве (например, гномы, со страшной скоростью добывающие золото).

Большинство мифологических существ имеет кучу хитпойнтов, а некоторые и спецсвойства (например, у гидры на месте отрубленной головы вырастают две новые), поэтому обычным юнитам справиться с ними нелегко. Однако у игрока есть против них сильное оружие – мифологические герои.





Одного такого вы получаете в начале каждой кампании, а потом он вас сопровождает на всем ее протяжении (причем мне довелось пару раз потерять своего главного героя, однако на исходе миссии это не отразилось, а в следующей он опять был жив-здоров). Другие присоединяются к вам по ходу миссии, третьих вы нанимаете в храме. Хочу заметить, что герои – это не просто уникальные юниты с большим запасом здоровья, богатырской силой и кое-какими магическими навыками. Каждый из них имеет свою, так сказать, специализацию. Например, Геракл лучше, чем кто-либо другой, подходит для уничтожения поголовья гидр, ну а египетский фараон способен ускорять строительство зданий и вообще благотворно влияет на производительность труда подданных.

Раз уж в игре все завязано на богов, вполне естественно появился и специальный ресурс, который так и называется favor. Каждая из цивилизаций добывает его своим особым методом. Грекам нужно согнать в храм побольше крестьян и заставить там молиться, египтянам достаточно понастроить монументов, ну а викинги получают favor в процессе битвы.

Однако есть у этого ресурса и нечто общее для всех цивилизаций – его нельзя накапливать до бесконечности. Максимально можно набрать 100 единиц, так что, дабы крестьяне, монументы или бойцы не работали впустую, нужно регулярно тратить это “благорасположение”. Впрочем, проблем с тратами не возникает, ведь именно за счет favor производятся все мифологические юниты и герои (кроме favor, на это расходуются и обычные золото, пища или дерево).



### Широкое эпическое полотно

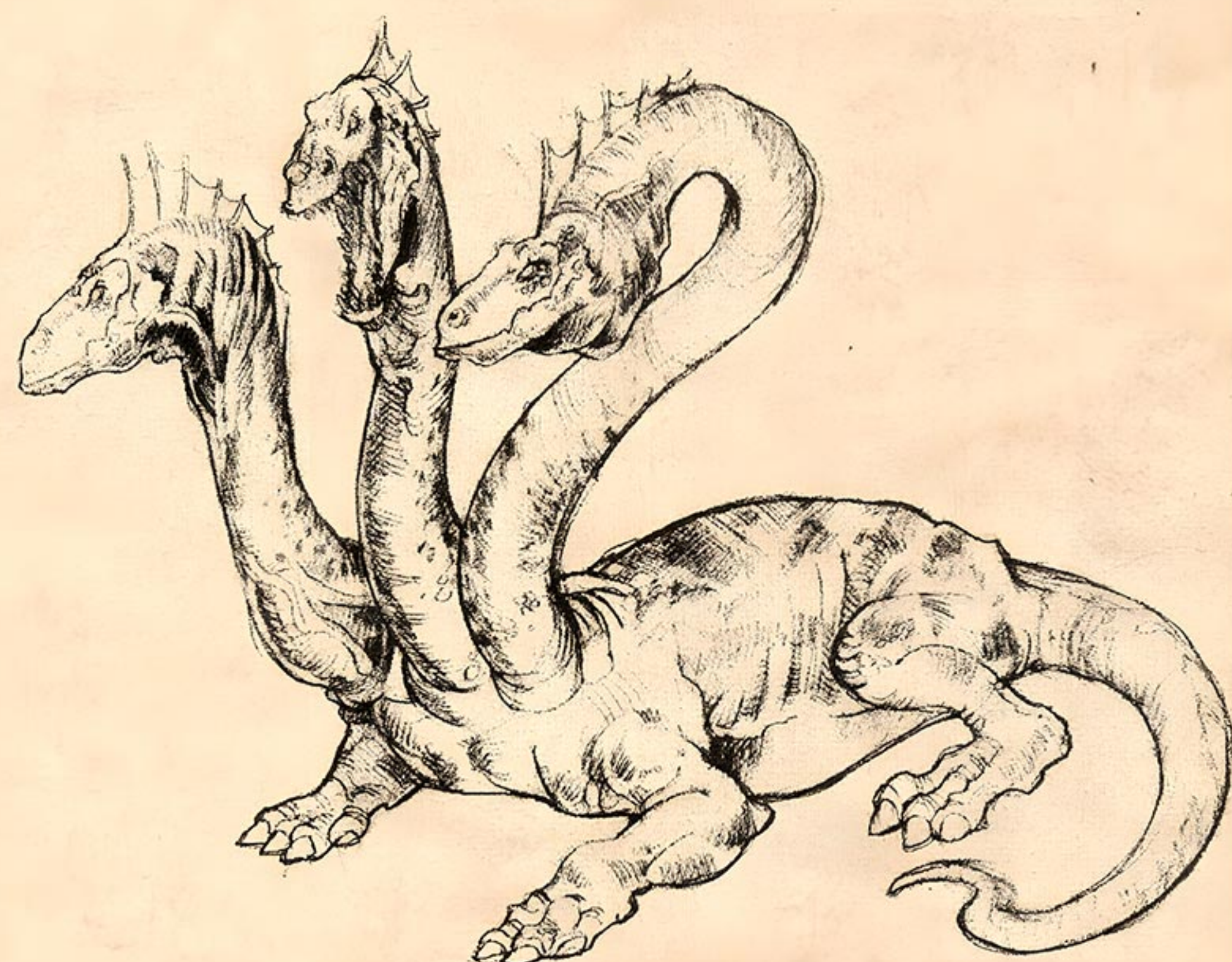
Кампаний в игре три, однако проходятся они одна за другой, так что тут уместнее говорить об одной большой кампании с тремя эпизодами. Первый из них начинается в Атлантиде, а потом перемещается в Грецию; второй связан с Египтом, а третий – со Скандинавией. Соответственно мы имеем и три расы, каждая из которых здорово отличается от остальных двух. Причем отличия эти связаны с разным укладом жизни этих народов. Например, у викингов боль-

шинство построек передвижные, ну а основным юнитом египтян в первой эпохе является наемник.

Однако вернемся к кампании. Построена она достаточно интересно, со множеством видеовставок на движке игры и диалогов. Следить за приключениями вашего героя достаточно интересно, так что частенько хочется побыстрее закончить миссию, чтобы узнать, а что же там случилось дальше. К тому же правильно подобрана и продолжительность каждого из эпизодов: к тому моменту, когда вам начинает надоедать ставший

привычным процесс “строительство-агрейд-производство” для одной из цивилизаций, эпизод кончается и вам приходится осваивать все для другой цивилизации.

Хочу еще заметить, что кампания в целом является прекрасной школой для подготовки к сражениям в мультиплеере. Проходя эпизод за эпизодом, вы разбираетесь с каждой из рас, узнаете ее сильные и слабые стороны, находите наилучшую для своего стиля игры.



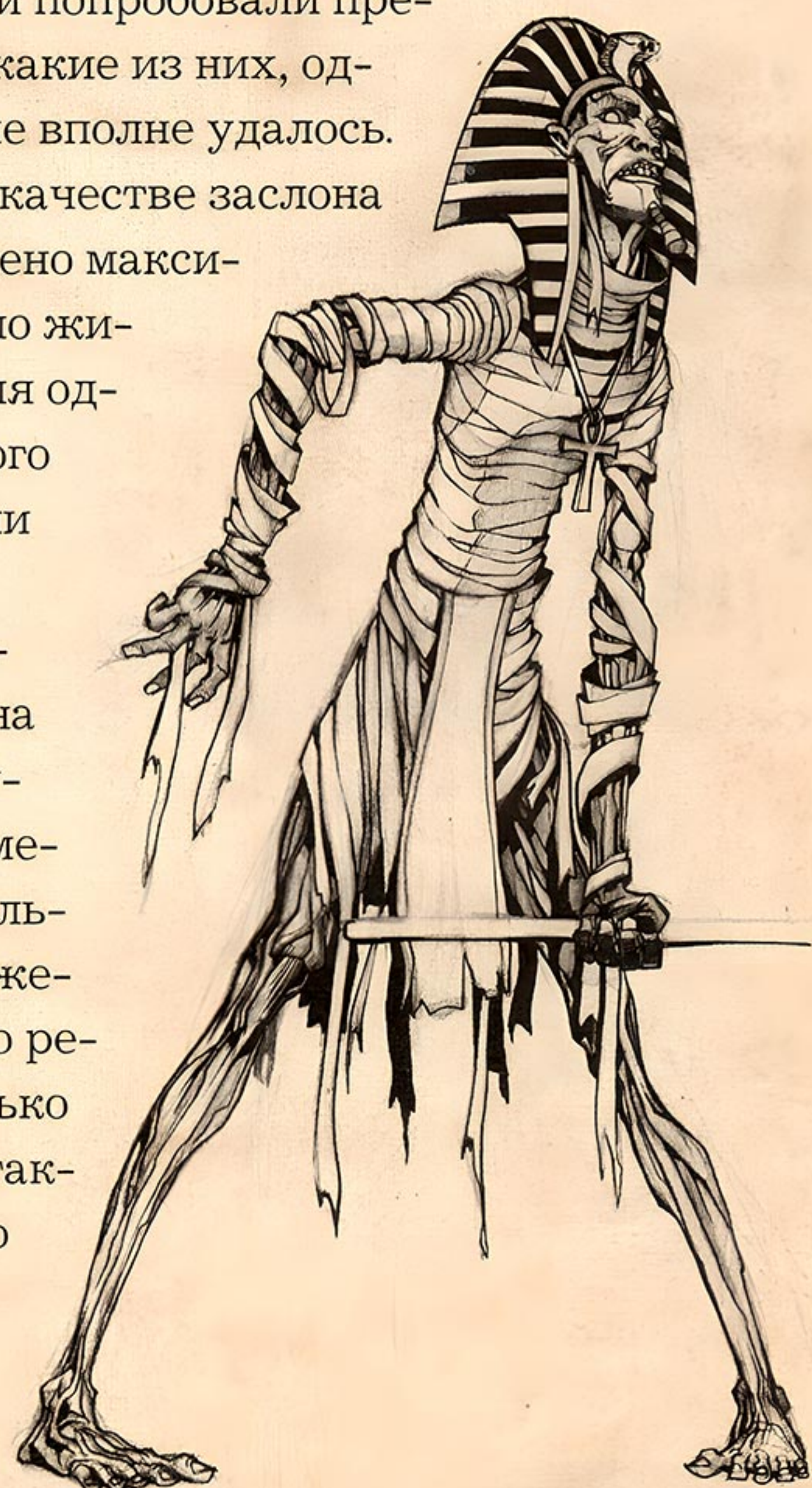
### Очень даже неплохо

Это я о движке игры. Мало того, что все тут красиво (а какой в игре прибор, просто глаз не отведешь), оно еще и функционально. Отличить один юнит от другого, одну постройку от другой можно, бросив беглый взгляд. Ну а уж перепутать мифические создания и вовсе невозможно. Анимация тоже приятная, чем именно занимается данный юнит, можно понять без труда, а оставленные без дела тоже не стоят столбом. Стоящие посреди снежной равнины юниты дрожат от холода, ну а забытые в жарких песках то и дело утирают пот со лба.

О том, что карта полностью трехмерная, что ее можно поворачивать и приближать-удалять, и говорить не стоит – нынче это стандарт для приличных RTS. Отмечу только, что побродить по улицам построенного города, как это было в Empire Earth, не удастся – при максимальном увеличении камера все же сохраняет приличную дистанцию.

### Что в итоге?

Несмотря на неоспоримые достоинства, игра все же представляет собой историческую RTS, так что она сохранила все недостатки, органически присущие этому жанру. Перечислять их не стоит, вы их и без меня знаете (посредственный AI, принцип “большие батальоны всегда правы” и т.д.). Разработчики попробовали преодолеть кое-какие из них, однако это им не вполне удалось. Например, в качестве заслона от раса введено максимальное число жилых домов для одного городского центра, а сами эти центры можно возводить только на месте деревьев. Тем не менее, исход большинства сражений все равно решает не столько стратегия и тактика, сколько численность войска.







# Еще раз о красных орках

Издатель

Отсутствует за ненадобностью

Разработчик

WC3 Campaigns

<http://www.wc3campaigns.com>

Жанр

RTS

Требуется

Установленный Warcraft 3 с патчем 1.01 или выше

Рекомендуется

Аналогично

Сайт игры

<http://rok.wc3campaigns.com>

Наш сайт

Нет

Смотри на диске



Скриншоты

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Дизайн

Ценность для жанра

## Рейтинг 6.9

Время освоения: до 5 минут

Сложность: низкая

Знание английского: не требуется

*“Это революция! Long live Krill!” - восклицали на форумах одни. “Позор! Четыре месяца разработки псу под хвост!” - сокрушались другие. Rise of Krill, самый масштабный и раскрученный фанатский WC3-проект, наконец-то был выложен на сайт студии WC3 Campaigns для всеобщего скачивания. С первых минут установки, а затем и собственно игры RoK производит исключительно положительное впечатление высоким качеством оформления, которого никто не ожидал от некоммерческого проекта. Однако не скрывается ли под красивой оберткой безвкусная под(д)елка? Читайте дальше...*

### Блеск...

Кампания повествует о приключениях группы (точнее, “партии”) идеологически подкованных орков в составе революционно-красного блейдмастера Крилла (Krill Bloodsong), берсерка Брокка (Brokk Grimtooth) с “шахматной” улыбкой и картавого тролля-шамана Мартеля (Martel Snakefang). Эта банда огнем и мечом пройдет по лесам и горам Лордерона, пустыням Калимдора и Ашпенвальскому лесу в поисках некой травки (уж не той ли самой?), дающей оркам непобедимость в бою. Суть всех миссий, несмотря на кажущееся разнообразие заданий (спасение пленных, защита каравана и т.д.), заключается в одном – “мочить козлов!”. Все, кто имеет несчастье попасться на пути: люди, эльфы, демоны, даже безобидные свиньи – будут натурально сметены с лица земли. Такой подход оправдывается тем, что Крилл – не какой-то там слюнтяй

Тралл, он – настоящий, т.е. гордый и злобный орк, ходячая угроза политкорректности.

Графика героев выполнена великолепно – новые скины придают персонажам весьма запоминающийся облик. Особенно хорошо получились иконки способностей и прочие элементы интерфейса – не хуже старых, а то и лучше. Институт способностей героев полностью переработан – все они обзавелись новыми скиллами. Крилл специализируется на ближнем бое, Брокк – на защитных аурах, а Мартель – на дальнобойных спеллах и вызове всякой нечисти. Кстати, особый шарм игре придает отсутствие возможности воскрешения героев. Потерять героя – значит проиграть миссию. Шаг назад? Отнюдь.

Озвучка героев хороша (вот только у Брокка голос какой-то странный – явно не орочий), а вот музыка достойна премии “Звуковая смерть 2002”. Это не музыка, а натуральное издевательство над барабанными перепонками. Плюс к тому она никак не соответствует настрою игры: медленная, как мысли дауна, и заунывная, как плач оверклокера над сгоревшим процессором. Хорошо хоть ее выключить можно.



Финальный ролик здесь представляет собой лишь скриптовую сценку

### ...и нищета красных орков

К большому сожалению, RoK далек от идеала, как первый Warcraft от третьего. В сюжете и диалогах полным-полно ляпов. Брокк вообще не играет никакой роли, Мартель ограничивается парой “мудрых” советов, а Крилл употребляет в основном одну и ту же фразу: “Slay them all in the name of the Orcs!” Миссии, хоть

Дмитрий Роммель aka Rommel



Вот оно, великолепное трио. Слева направо - Мартель, Крилл, Брокк

и отличаются неплохо проработанным ландшафтом, предельно тупы: вне зависимости от указанных целей они сводятся к уничтожению всего живого на карте. Кроме того, в них полно багов: то герои теряют весь (!) опыт, то враг прекращает всякое сопротивление и тихо сидит на своей базе. Иногда у героев куда-то пропадает голос, и они начинают общаться лишь при помощи текста. Наконец, верх глюкавости (своего рода Uber-Bug) – это момент, когда после прохождения восьмой миссии игрока выкидывает в начальное меню... Конечно, это обходится с помощью читов, но удовольствия не добавляет.

Ах да, забыл сказать, что в RoK ба-ланс и не ночевал. Прокачанные Крилл и Брокк с удвоенным уроном и утроенной регенерацией спокойно выносят любого, сколь угодно многочисленного, врага. У матерых крафтеров прохождение займет часа три, у новичков – чуть побольше.

### Казнить нельзя. Помиловать!

И все же... При всех своих недостатках RoK представляет собой качественно новый образец фэнского творчества. Раньше более-менее достойные кампании выходили в течение нескольких месяцев, а то и лет (Legacy of the Confederation, к примеру), при этом они представляли, в большинстве своем, лишь наборы карт (озвученных, с новой графикой, но не более). RoK же можно смело издавать как официальное дополнение (кажется, я подаю идеи пиратам) – с первого взгляда и не отличишь, настолько он профессионально оформлен. Баги, говорите... А где вы видели игры без багов? Кстати, уже анонсирован патч (опять же, патчи для фэнских проектов – это что-то новенькое). В любом случае, RoK на две головы выше заслуженно забытых Insurrection и Retribution – официальных и вполне платных, между прочим, адд-онов к Starcraft.

Возможно, покажется странным сам факт выставления рейтингов адд-ону, да еще и неофициальному. Спешу оправдаться: во-первых, рейтинг выставлен в десятых долях от оригинального WC3. Во-вторых, свою достаточно высокую оценку “Крилл” получает авансом за новизну и бесплатность. Остается надеяться, что при сохранении сегодняшнего уровня исполнения следующие проекты WC3 Campaigns будут радовать нас отсутствием багов и проработанным сюжетом. Да, мечтать не вредно...

### Когда верстался номер...

WC3 Campaigns выпустила новую версию Rise of Krill, где были подчищены все более-менее крупные баги. К сожалению, сюжет изменений не претерпел (так что четвертый абзац рецензии остается в силе), зато потерять весь геройский опыт или вылететь в начальное меню вам уже не грозит. Вы найдете свежую версию RoK на нашем диске.



## Ил-2 ШТУРМОВИК

## ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

Продолжение легендарного  
авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»



- динамическая кампания
- более 100 самолетов
- новые карты

«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград





# Ужас, летящий на крыльях

**WWW.GAMENAVIGATOR.RU**



# Заклятие

Золото...Золото правит миром...

В поисках прибыли люди преодолевали огромные пространства. Их не пугали ни безлюдные тропы, охраняемые ужасными существами, ни палящее солнце безводных пустынь...

Обдуваемые всеми ветрами, торговцы шли от города к городу, ведомые желанием выгодно продать свой товар.

- Уникальная комбинация ролевой игры с торговым симулятором
- Нелинейный сюжет. Каждая игра имеет различные перспективы, ведя к трем различным концовкам
- Огромное количество внесюжетных квестов
- Гигантская игровая вселенная, населенная сказочными существами
- Пять богов для поклонения, пять гильдий
- Более сотни городов, которые можно посетить и пригодных для торговли
- Боевые и магические школы, которые предложат вам уникальные навыки и умения, значительно меняющие стиль игры
- Выбор оружия и доспехов из более чем 2000 типов
- И, конечно, магия! В игре 9 школ магии с различными заклинаниями, помогающие герою в его путешествиях по миру Заклятия



**Системные требования**

Операционная система Windows 98/Me/2000/XP • Процессор Pentium 150 (рекомендуется выше) • Оперативная память 32 МБ • Видео графическая видеокарта с 2 МБ памяти (рекомендуется лучше) • Свободное место на диске 300 МБ • Звук - DirectX-совместимая звуковая карта • CD-ROM привод 4-х скоростной и выше • Дополнительное ПО DirectX 7.0 • Управление клавиатура, мышь



Информационная поддержка





# Сводка Главного командования

В ноябре стратегический отдел подвергся массовой атаке со стороны зарубежных разработчиков. Справиться со всеми играми, которые они вывалили на нашу голову, силами штатного личного состава было невозможно. Пришлось провести мобилизацию запасных, подтянуть резервы.

Дмитрий Смыслов, с легкостью отбив наглую попытку протащить под новой маркой старые игры (смотрите обзоры Rollercoaster Tycoon 2 и Airlines 2 в "Расследованиях Особого отдела"), ввязался в затяжные бои с Solders of Anarchy, которой он поставил весьма высокий рейтинг, несмотря на бросающиеся в глаза недостатки игры. Если хотите узнать, что же такого интересного и оригинального он в ней нашел, смотрите соответствующий обзор в "Направление главного удара". Макс Донских провел разведывательный рейд по тылам неприятеля (с результатами этого рейда вы можете ознакомиться в превью X-COM). Вызванный на подмогу из дружественного раздела Action, Андрей Щур был отправлен в глубь веков. Сначала он попал в Древний Рим, где в тонкостях постиг искусство культивирования гладиаторов, ну а потом в средневековую Европу, где занялся строительством торговых династий. Своим опытом он спешит поделиться с вами в обзорах Gladiators of Rome и Europe 1400: The Guild. Ну а на остальных фронтах атаки неприятеля пришлось отражать лично Главстратегу.

Первой на поле боя появилась легкая кавалерия, представленная весьма странной игрой, которую можно смело назвать симулятором симулятора.

## Model RailRoad Simulator

Жанр	Конструктор
Издатель	GlobalStar Software Ltd.
Разработчик	IncaGold GmbH
Требуется	Pentium 300, 64 Mb RAM
Рейтинг	<b>5.2</b>



Эта игра посвящена железным дорогам, но не тем, которые мы прокладывали в Rail Road Tycoon, Transport Tycoon или Industry Giant. Там были большие, солидные дороги, соединявшие города и села, источники сырья и места их переработки, предприятия, производящие товары народного потребления, и места скопления народа, их потребляющие. Ну а в MRRS нам придется заняться строительством игрушечных железных дорог, соединяющих один конец кухонного стола с другим, идущих от кастрюли к тарелке, связывающих хлебницу с солонкой.

Вообще-то железнодорожное моделирование - занятие весьма интересное, можно потратить массу времени, создавая у себя на столе действующий макет крупного ж/д узла. Но зачем записывать этот процесс в компьютер, создавать, так сказать, макет макета? Ответ на этот вопрос я дам несколько позже, сейчас же поведаю об игровом процессе.

Игра создана на хорошо зарекомендовавшем себя трехмерном движке LithTech. Однако это не означает, что вам удастся побродить по созданной станции или прокатиться на паровозе по проложенной трассе. Мы ведь занимаемся настольным моделированием, стало быть, и перемещаться можем вокруг стола, наклоняться к нему, смотреть под разными углами и т.д.

Правда, стол этот достаточно велик (это я пошутил по поводу кухонного стола, солонки и хлебницы), на нем смоделирован приличный кусок местности, расположены разного рода природ-

ные и искусственные объекты. Там и сям на этой местности установлены красные флажки, которые вам и нужно соединить рельсовыми путями. Что интересно, путь этот должен быть кольцевым, для завершения каждой миссии или сценария нужно запустить по нему локомотив и два раза провести его мимо всех флажков.

Поскольку набор рельсов не слишком велик (четыре типа прямых разной длины и по два типа левых и правых поворотов), все это очень напоминает головоломку, каковой игра, в сущности, и является.

Так кому же и зачем она может быть нужна? Прежде всего, увлекающимся ж/д моделированием. Перед тем, как заняться постройкой реальной настольной дороги, они могут распланировать ее на компьютере, посмотреть, все ли необходимое у них есть, составить список покупок. А ассортимент финтифлюшек в игре взят не с потолка, все они реально производятся фирмой RailKing, так что для фирмы это явно рекламная акция.

Еще одна категория потенциальных игроков обнаруживается после знакомства с ценами на рельсы, составы, домики и деревья. За любой кусочек рельсового пути нужно выложить 2,5 \$, стало быть, за простейшее колечко придется заплатить 20 баксов. Ну а для того, чтобы по этому колечку пустить локомотив, нужно как минимум 100 \$. Те, кому такие цены не по карману, могут хотя бы посмотреть, как все это выглядит.

*Легкой кавалерии не удалось надолго отвлечь Главстратега, ясно, что Model RailRoad Simulator совершенно случайно попал в наш раздел, интереса для Настоящих Стратегов он не представляет. Однако вслед за кавалерией подтянулась артиллерия, которая принялась обстреливать нас аддонами и сиквелами. Первой взорвалась третья часть Zoo Tycoon'a. Удар был силен, поскольку в этой серии разводиться пришлось милых сердцу моряка дельфинов, китов и прочих морских тварей.*

## Zoo Tycoon: Marine Mania

Первая игра из этой серии была принята стратегическим разделом "Навигатора" весьма благосклонно. Hungry Duck посвятил ей целую поэму в прозе и поставил весьма высокие рейтинги. Руководство Microsoft среагировало на это достаточно

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	Microsoft
Разработчик	Blue Fang Games
Требуется	Pentium 233, 64 Mb RAM
Рейтинг	<b>add-on</b>

оперативно, выпустив дополнение Dinosaur Digs. Ничего принципиально нового там не было, только вместо медведей, антилоп и обезьян появились динозавры. Особых восторгов по этому поводу нами не высказывалось, тогда разработчики пошли ва-банк и запустили дополнение, посвященное морским животным.





Для начала сообщу: официально новый продукт называется Zoo Tycoon Expanded, в него входят как первый адд-он (Dinosaur Digs), так и второй (Marine Mania). В стартовом меню нет отдельных опций для запуска адд-онов; кого именно вы будете разводить, определяется при выборе сценария. Сценарии эти достаточно интересны, причем имеются смешанные, в которых вы можете создавать универсальный зоопарк с наземными и морскими животными (можно и динозавров туда запустить).

Если рассматривать исключительно морскую часть игры, видны две особенности — акулы и дельфины не могут разбегаться (значит, забот о безопасности посетителей поменьше), зато им нужна чистая вода, а для некоторых животных вода должна иметь определенную температуру (стало быть, забот о среде обитания стало побольше).

Ужесточились требования “зеленых” к вашей деятельности: стоит пару раз посадить в бассейн с акулами дельфинов (что приведет к поеданию первыми вторых), как вам запретят покупать каких-либо новых животных. Более того, если кто-то из ваших подопечных просто заскучает на долгий срок, может начаться кампания бойкота вашего зоопарка.

Словом, мы имеем типичный Expansion Pack, достаточно любопытный, хорошо продуманный, но ничего принципиально нового в игру не вносящий.

И с этой игрой Главстратег разобрался походя — очередная попытка срубить еще немножко денег на хорошо раскрученной марке. Впрочем, попытка вполне корректная, никаких широковещательных заявлений по поводу грядущего адд-она разработчики и издатели не делали, обещали просто дополнение, его и выдали.

Совсем другое дело — продолжение бесславно провалившейся Real War (с ней наш Особый отдел разбирался ровно год назад). Вместо того чтобы задуматься над своим нехорошим поведением, попытаться исправиться, ребята из Rival Interactive усугубили свою вину.

## Real War: Rogue States

Жанр	RTS
Издатель	Simon & Schuster Interactive
Разработчик	Rival Interactive
Требуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM
Рейтинг	0.0

Напоминаю, основную игру мы ругали за почти полное отсутствие реализма, тупость AI, неудобство управления, посредственную графику. Во второй части все это никуда не делось, однако, поскольку за прошедший год игры не стояли на месте, выглядит RWRs совсем убого. Главное не в этом; то, что разработчики просто решили использовать модную ныне тему борьбы с международным терроризмом, слепили на коленке несколько дополнительных сценариев и кампаний, можно понять и простить. Но вот то, как именно они это сделали, ни понять, ни простить нельзя.

Начнем с названия. О каких таких “негодяйских странах” или “странах-изгоях” идет речь? Можно было бы подумать, что это Афганистан, Ирак, Ливия, Северная Корея, наконец. Но нет, первая миссия за одну из сторон идет на юге Европы, а за другую — на севере России. Что же это за международные террористы, которые имеют возможность вести полномасштабные боевые действия в этих регионах? А это International Liberation Army. Кто же входит в эту Международную освободительную армию? Часть юнитов ILA отзывается на приказы на чистейшем русском языке, часть на чем-то напоминающем арабский, а оставшиеся на каком-то славянском наречии. Надеюсь, теперь понятно, что речь в игре идет не о борьбе с терроризмом, а о набившем оскомину противостоянии СССР — США.



Ну ладно, пусть бы разработчики просто придумали бредовый сценарий о том, как в России вернулись к власти коммунисты и как они тут же затеяли войну за мировое господство. Но зачем же приплетать сюда терроризм, объединять нас с арабскими фанатиками и югославскими партизанами? Явно разработчики из Rival Interactive начали лепить новый образ врага. Не нравится мне все это, крайне не нравится.

Снеся с винчестера “Реальную войну” и помыв после этого руки, я решил для успокоения запустить что-нибудь из “нашего старого доброго кино”. Тут как раз курьер принес очередное продолжение “Земли 2150”. Ко всем играм, несущим на себе эту марку, отношение в нашем разделе трепетное. Поэтому первоначально задумывалось полномасштабное ревью. Увы, материала на него не набралось, так что вот вам общие впечатления и рассуждения.

## EARTH 2150: Lost Souls (2150: Вогы Смукса)

Жанр	RTS
Издатель	Zuxxez Entertainment AG, “1C”, snowball.ru
Разработчик	Reality Pump Studios
Требуется	Pentium 300, 64Mb RAM
Рейтинг	7.2

Это третья и, как обещают разработчики, последняя часть игры. В первой мы выясняли, кому удастся покинуть обреченную на гибель планету Земля, во второй отвлеклись от этой проблемы для осуществления некоего “Лунного проекта” (или чтобы помешать его осуществлению), ну а в третьей игре нам предстоит узнать, что же из всего этого получилось.

Не стану раскрывать все перипетии сюжета новой игры, скажу только, что вертится он вокруг этих самых “потерянных душ” — оставшихся на гибнущей планете людей, затаивших обиду на бросивших их соотечественников. Теперь они собирают оставшиеся крохи ресурсов, чтобы тоже перебраться на Марс, но появиться там они хотят не с пустыми руками.

Как всегда, в игре три кампании: за Евроазиатскую Династию, Соединенные Цивилизованные Штаты и Лунную Корпорацию. Построены кампании весьма интересно, союзники в них порой становятся врагами, а враги союзниками.





Игровой процесс особых изменений не претерпел, это все та же Earth 2150, со всеми ее достоинствами и недостатками (впрочем, недостатки, вызывавшие наибольшее количество нареканий со стороны игроков, устранены). Словом, если вы поклонник данного сериала, игра вам понравится, ну а если нет, так она не для вас и сделана.

*Как видите, артподготовка адд-онами и сиквелами оказалась почти безрезультатной, Главстратегу удалось удержать позиции, которые он занимает на благо всех Настоящих Стратегов. И с этих позиций его не удалось выбить даже залпом артиллерии особо крупного калибра (я имею в виду адд-он к третьей "Цивилизации", полноценный обзор которого ищите где-то дальше). Тогда в бой были двинуты главные силы неприятеля, возглавляли которые гладиаторы. Эти не знающие жалости к противнику и не просящие пощады ребята были настроены весьма агрессивно. Однако Главстратег, благодаря демопревью (смотрите сентябрьский номер), был готов встретить врага во всеоружии.*

## The Gladiators: Galactic Circus Games (Глагуаторы)

Жанр	Аркадная RTS
Издатель	Arxel Tribe/Руссобит-М
Разработчик	Eugen System
Требуется	Pentium II 300, 128 Mb RAM
Рейтинг	<b>6.5</b>

В упомянутом демопревью были отмечены все основные недостатки игры – тупость AI, слишком большие толпы монстров, бедность тактических приемов, общая аркадность действия. В таких случаях принято говорить, что спасти игру может занимательность сюжета и продуманность миссий. Если игровой процесс не увлекает сам по себе, игрока можно заинтересовать ко-



нечным результатом, т.е. он будет проходить миссию за миссией не для того, чтобы дать поработать серым клеточкам, а чтобы узнать, что же там дальше. В "Галактических гладиаторах" сюжет присутствует, на первый взгляд – даже занимательный. Возьмем первую кампанию, за морского пехотинца армии США.

Вначале морпех сидит в американской тюрьме, не важно, за какие провинности. Однако оказывается, что американской армии обойтись без него никак нельзя. Морпеха извлекают из камеры, сажают в шаттл и отправляют бороздить просторы вселенной. Вскоре шаттл захватывают какие-то жуткие инопланетяне, истребляют всех спутников нашего морпеха, а самого его сажают в тюрьму, на этот раз галактическую. Из тюрьмы его извлекает принцесса, которая сообщает, что только он может спасти ее (принцессу), галактическую империю, ну и себя заодно. А для осуществления этих священных целей морпеху нужно выйти на арену галактического цирка в качестве гладиатора.

Завязка многообещающая, можно предположить, что игра не сведется к простым боям на арене, а наш герой, в конце концов, поднимет восстание рабов (эдакий современный Спартак) и покажет гнусным инопланетянам, где раки зимуют. Предположить можно, но... Впрочем, не стану вас разочаровывать, лучше уж вы разочаруетесь самостоятельно. А то и не разочаруетесь, тут все от вас зависит. Может, эта история галактических клоунов как раз то, о чем вы всю жизнь мечтали?

Пару слов об игровом процессе. В большинстве миссий он сводится к передвижению из точки А в точку Б с попутным уничтожением всего, что движется, и сбором бонусов. Т.е. мы имеем типично аркадный подход. Если бы главный герой проходил путь в одиночестве, имели бы просто аркаду, но раз уж его сопровождают кое-какие силы поддержки, имеем стратегическую аркаду.

Набор тактических приемов невелик: захват ключевых точек (вышек, бункеров и т.д.), отвлечение неприятеля ложной атакой с последующим обходным маневром, использование





свойств местности, естественных и искусственных препятствий. Впрочем, во многих хороших стратегиях набор приемов примерно такой, однако играть в них интересно. Тут же интерес убивается тупостью вражеских юнитов и предопределенностью событий. Дело в том, что все миссии жестко распланированы, враг всегда действует по заданному сценарию. В строго определенных местах вас атакуют строго определенные силы, достижение каких-то заданных точек включает или выключает респаун монстров и т.д. Так что, если вам не удалось пройти миссию с первого раза, во второй раз для вас сюрпризов не будет. Ну а возможность сохраняться и загружаться в любой момент еще больше снижает стратегичность игры.

*Гладиаторы отправились зализывать раны в свой галактический цирк, а у Главстратега появилось предчувствие близкой окончательной победы над неприятелем. Но расслабляться было явно рано, всем известно, что исход любой войны решается за секунду до двенадцати (а в нашем случае - за час до сдачи номера в печать). У противника явно имелось какое-то секретное чудо-оружие, но демонстрировать его он не спешил. Пока же неприятель запустил долгожданную Age of Mythology, которая удостоилась полноценного обзора в "Боях местного значения". Ну а за ней в бой был брошен фольклитурм в лице экономического симулятора с длинным и не очень понятным названием.*

## Donald Trump's Real Estate Tycoon

Жанр	Менеджер
Издатель	Activision Value
Разработчик	RedCap GmbH
Требуется	Pentium 300, 128 Mb RAM
Рейтинг	6.4

В жанре экономических симуляторов эта игра стоит несколько особняком. Тут вам не нужно производить и продавать товары, обустраивать отели или казино, играть на бирже или кормить население вкусной и здоровой пищей. Игровой процесс здесь гораздо проще — покупаете участок земли, возводите на нем здание, а потом сдаете в аренду его этажи. Чтобы не было совсем просто, этажи эти предусмотрены трех типов — жилые, офисные и торговые. Каждый из типов имеет свою стоимость (как постройки, так и аренды), а спрос на каждый тип свой. В центре города требуется больше офисов, на окраинах — жилья, ну а магазины нужны везде.

Понятное дело, имеется множество типов домов, различающихся как архитектурными стилями, так и уровнем комфорта для проживающих и работающих. Но изюминка игры не в этом, а в том, что заниматься строительным бизнесом можно одновременно в пяти городах: Нью-Йорке, Лос-Анджелесе, Атлантик-Сити, Лондоне и Париже. Причем время в игре реальное, а заниматься куплей-продажей можно только в рабочие часы. Эти часы для каждого из городов свои, все они (кроме Нью-Йорка и Ат-



лантик-Сити) лежат в разных часовых поясах, так что, когда в одном из городов разгар рабочего дня, в другом глубокая ночь. Как видите, получается довольно реалистичный симулятор акулы империализма, которой, в отличие от простых смертных, приходится работать 24 часа в сутки.

Игровой процесс мог бы быть слишком скучным, если бы не оживляющие его фишки. Например, имеется возможность перепланировки этажей. Предположим, вы отгрохали здание, в котором по три этажа каждого типа. Жилье и магазины вы продали и есть еще желающие их купить, а вот на офисы спроса нет, ну что же можно их перепланировать на любой из двух других типов. Если есть деньги, конечно. Впрочем, если денег нет, можно влезть в долги: в каждом из городов имеется банк, так что долгов наделать можно много.

Графика в игре приятная, трехмерная, однако она плохо воспроизводит атмосферу городов. С первого взгляда даже и не определишь, где же ты в данный момент находишься: в Париже или Нью-Йорке. Впрочем, для экономического симулятора это не слишком большой недостаток.

*Фольклитурм со своей задачей не справился. Устлая телами павших бойцов улицы всех пяти городов, он смог лишь на пару часов отсрочить неминуемую гибель врага. И тогда в бой были брошены последние резервы. Элитные войска, до этой минуты охранявшие Имперскую канцелярию, были брошены в мясорубку сражения. Вот тут Главстратегу пришлось не сладко. Подготовкой этих войск занимался сам Джон Тиллер.*

## Squad Battles: Eagles Strike

Жанр	Варгейм
Издатель	Scott Hamilton
Разработчик	John Tiller
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рейтинг	8.2

Как известно, Джон Тиллер работает исключительно кампаниями. Мы достаточно подробно рассказывали об играх из Panzer Campaign, рассмотрели две части Modern Campaign, в прошлом номере поведали о первой игре из серии Naval Campaign. Ну а эта игра относится к серии Squad Battles, единственным представителем которой до сих пор был Tour of Duty, посвященный войне во Вьетнаме. Во второй же части Джон обратился к любимейшей теме всех западных разработчиков — боевым действиям на Западном фронте в 1944–45 годах.

Как следует из названия, эта серия посвящена руководству небольшим подразделением, ротой, взводом, отделением. Хотя в некоторых сценариях вы и выступаете в роли командира более крупной части, руководить вам все равно приходится отдельными бойцами. Надо сказать, эта особенность игры делает ее привлекательной как для маститых варгеймеров, так и для стратегов вообще. Первым, уставшим от руководства армиями и фронтами, полезно будет посмотреть на войну изнутри, глазами рядового винтика военной машины. Ну а для вторых игра привлекательна тем, что очень напоминает самую обычную пошаговую стратегию типа Soldiers at War.

С пошаговыми стратегиями игру сближает и наличие кампаний — для варгеймов вещь достаточно необычная. Кампании эти







построены на историческом материале, события происходят на фоне общих боевых действий, но как бы параллельно им. Ну а реальные исторические события отражены во множестве сценариев за обе противоборствующие стороны.

Я думаю в следующем выпуске “Школы варгеймера” подробно поговорить об этой игре, так что тут о ней больше рассказывать не стану.

*Главстратег уже собирался праздновать победу, но тут неведомо откуда на поле боя выскочили рисованные кошечки и собачки. Можно было бы предположить, что это начался карнавал, посвященный Дню стратега, однако милые зверушки держали в лапках не шарики и хлопушки, а лазеры и бластеры, а обстреливать Главстратега они стали не конфетти и серпантинном, а фотонными торпедами и мезонными снарядами. Оказалось, что это рисованное воинство и есть то чудо-оружие, на которое сделал свою последнюю ставку неприятель.*

## Treasure Planet: Battle at Procyon

Жанр	Космическая RTS
Издатель	Disney Interactive
Разработчик	Barking Dog Studios
Требуется	Pentium II 450, 64 Mb RAM
Рейтинг	<b>7.5</b>

Фирма Disney Interactive известна красивыми аркадами, обучающими и развивающими играми, а также специальными “Играми для девочек” и “Играми для мальчиков”. Выступления ее на почве стратегий отмечены не были (отдельные игры “с элементами” в счет не идут), так что на эту игру пришлось обратить пристальное внимание.

Первое, что бросилось в глаза, – причудливая смесь атрибутов классических космических стратегий и XVIII века, “золотого века пиратства”. На экране мы видим открытый космос с планетами, астероидами, туманностями и прочими привычными объектами. Однако передвигаются по этому космосу не звездолеты и космолеты, а старинные парусники, имеющие, впрочем, все



необходимые космические прибамбасы (реактивные двигатели, пусковые установки ракет и торпед и прочее). Космос, естественно, совершенно плоский, все объекты расположены на одной поверхности, по ней же перемещаются и наши космические парусники. Более того, обитаемые астероиды и планеты имеют форму островов, причем обитаема только одна их сторона, верхняя. Если бы еще и каждый из этих миров покоился на слонах и черепахе, мы бы имели вселенную, построенную по космогоническим представлениям древних. Думается, с помощью этого гротескного приема разработчики дали ответ всем тем, кто хулит современные плоские космические RTS и превозносит трехмерные.

Теперь обратим внимание на название игры. “Планета соковок” явно перекликается с “Островом сокровищ”. Ну а чтобы ни у кого не осталось никаких сомнений, главным героем игры является Джим Хоккинс. Правда тут он выступает не в качестве сына владельца таверны “Адмирал Бенбоу”, а мичмана Королевского флота. Поначалу под его командой находится крошечный торпедный катер (с парусами, естественно), но, продвигаясь от миссии к миссии, он получает все более солидные корабли, а потом и целые соединения.

Об игровом процессе особо рассказывать нечего, он почти точно такой же, как и в большинстве плоских космических RTS (например, в любой игре из серии Star Trek). Монотонность игры скрашивают приказы, комментарии и т.д., которые выдает забавная зверушка (определить ее видовую принадлежность я не берусь), являющаяся вашим командиром и наставником.

Резюмируя вышеизложенное, можно сказать, что мы имеем достаточно любопытную, веселую, но не очень сложную стратегию. Я бы назвал ее “стратегией для младших классов”, однако и Настоящим Стратегам стоит обратить на нее внимание. Хотя бы в качестве развлечения.

*Однако отпраздновать победу Главстратегу опять не дали, за ту самую “секунду до двенадцати” (т.е. перед самым уходом номера в печать), в редакции появился курьер с туго набитым мешком. Из него он извлек:*

**Far West** – реалтаймовую стратегию от JoWood Productions, посвященную освоению Дикого Запада (несмотря на завлекательное название, больше всего она напоминает SimFarm от Maxis);

**O.R.B.** – космическую RTS “по мотивам” незабвенного Homeworld’a (демопревью по ней было в августовском номере);

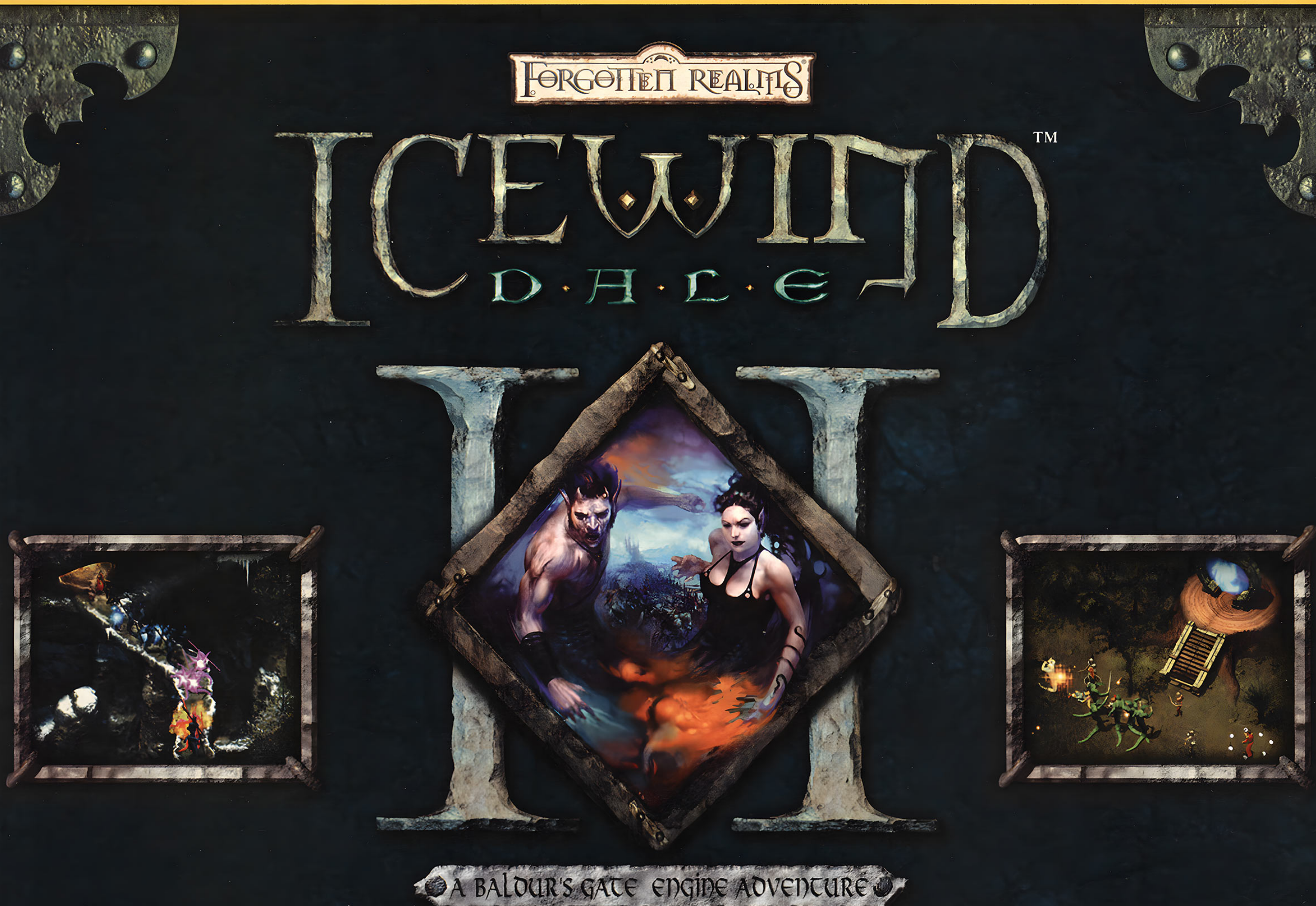
**Heart of Iron/День победы** – глобальную реалтаймовую стратегию о второй мировой войне (по этой игре демопревью было в октябрьском номере);

**G.I. Combat** – первую часть широко разрекламированного “нетрадиционного варгейма от создателей Close Combat” (первое впечатление: нас не обманули – игра действительно хорошая);

**Super Power - Война цивилизаций** – глобальную пошаговую стратегию от канадской компании GolemLabs (смотрится весьма многообещающе).

*За оставшееся время разобраться как следует с этими играми было нереально, тем более, что каждая из них достойна полноценного обзора (особенно это относится ко “Дню победы” и “Войне цивилизаций”). Пришлось Главстратегу выкинуть белый флаг и перенести разбор игр на следующий номер. Таким образом, в ноябре поле боя осталось за разработчиками, однако в декабре мы попытаемся взять реванш.*





**Icewind Dale™ 2 — продолжение нашумевшей ролевой игры Icewind Dale, основанной на третьей редакции правил Dungeons & Dragons®.**

**Действие игры разворачивается в северо-западной части мира Forgotten Realms, вокруг города Таргос, — одного из Десяти Городов региона Icewind Dale, спустя тридцать лет после событий, произошедших в первой части. Десяти Городам вновь угрожают коварные враги!**


- Игра основана на 3-ей редакции правил Dungeons & Dragons
- Новые классы персонажей: Варвар, Маг, Монах
- Новые расы и специализация персонажей, каждая со своими уникальными особенностями
- Более 300 магических заклинаний, десятки новых видов монстров и сотни магических артефактов
- Новые портреты персонажей

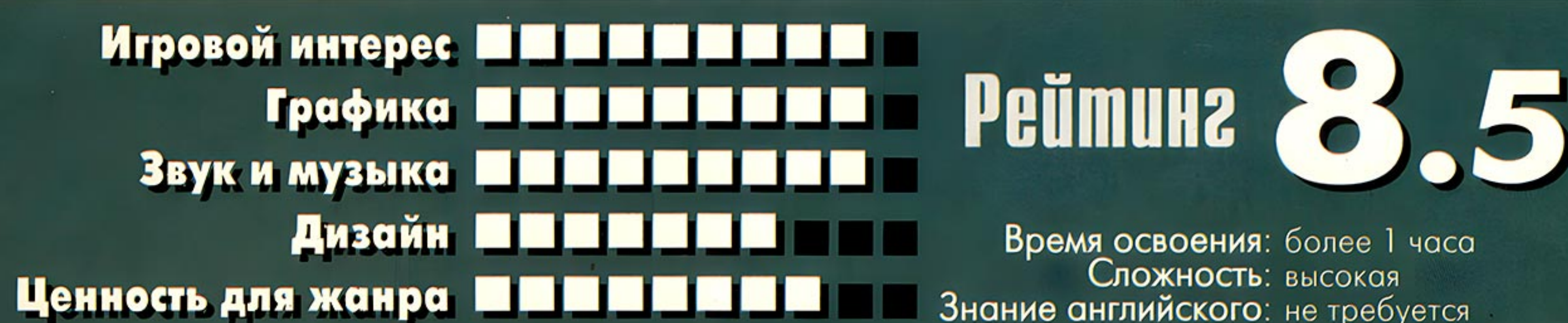


# Американская локализация казацкой игрушки



*The white man has driven out the Indian,  
but the Indian drove out others before,  
and those others had driven peoples before them.*  
**Louis L'amour, The Lonesome Gods**

<b>Издатель</b>	"Руссобит-М", CDV <a href="http://www.russobit-m.ru">http://www.russobit-m.ru</a> , <a href="http://www.cdv.de">http://www.cdv.de</a>
<b>Разработчик</b>	GSC Game World <a href="http://www.gsc-game.com">http://www.gsc-game.com</a>
<b>Жанр</b>	RTS
<b>Требуется</b>	Pentium II 300, 64 Mb RAM
<b>Рекомендуется</b>	Pentium III 1000, 256 Mb RAM
<b>Сайт игры</b>	<a href="http://www.americanconquest.com">http://www.americanconquest.com</a>
<b>Наш сайт</b>	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game1000.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game1000.html</a>
<b>Смотри на диске</b>	 Скриншоты



Давайте сразу договоримся, хоть обзвешиваемая игра и хороша, но пафос оставим для... Просто обойдемся без него. Лучшие я просто расскажу про мое знакомство с "Завоеванием Америки".

Началось оно с предшествовавших “Казаков” и демонстрационной версии. В разные “Казаки” я играл ровно столько, чтобы почувствовать, что пора оставлять их в покое. Иначе можно подсесть, а это надолго. Дему гонял несколько раз до полной победы на разных уровнях сложности. Сама релиз мучил неделю с краткими перерывами на отдых и еду. Знаю, что недоиграл, что есть еще множество фишек, которых я не узнал или не заметил, но, думаю, что рассказать мне все-таки есть о чем.

**И дед твой был казаком,  
и отец, и ты...**

Надо бы было разработчикам одеть новинку в свежие интерфейсы, и все было бы прекрасно. Да еще видеороликов воткнуть между миссиями кампаний. Но, видать, не до глобальных перемен обличья им было. А посему не удивляйтесь,

когда в экране с Правилами автоматизированной системы чемпионатов прочтете: “Казаки: Снова Война продолжают традиции...”. Кто бы сомневался. Традиции доблестного казачества видны во всем, и это не есть недостаток. Не придет же вам в голову обвинять талантливую сына, что он чем-то похож на не менее достойного папашу.

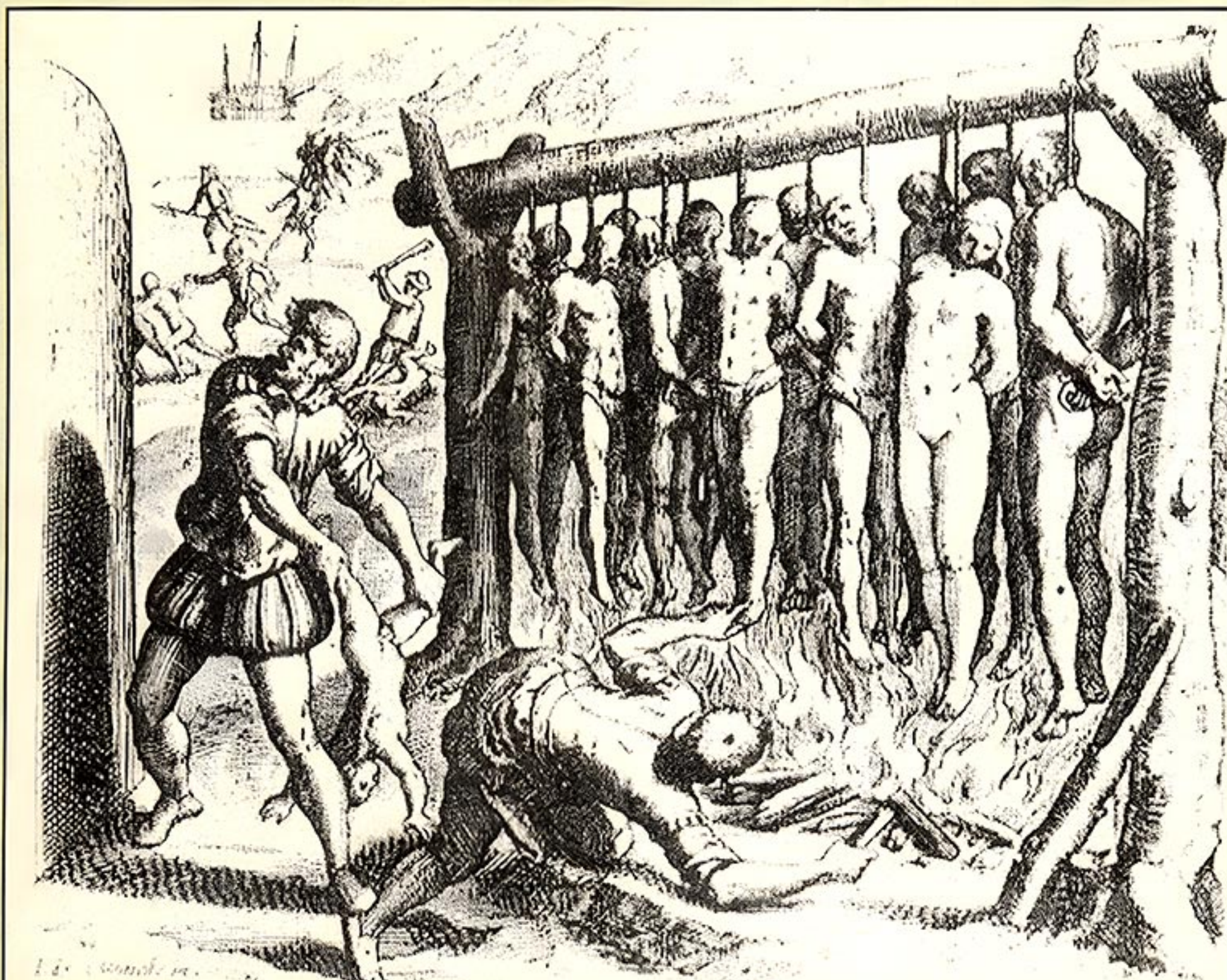
Да и с виду это почти те же “Казачки” (обойдемся без полных названий). “Завоевание Америки” столь же играбельна, как ее предки, основана на одном из самых интересных исторических процессов и содержит кучу новинок, благодаря которым существенно поменялся геймплей.

## Война пикселей

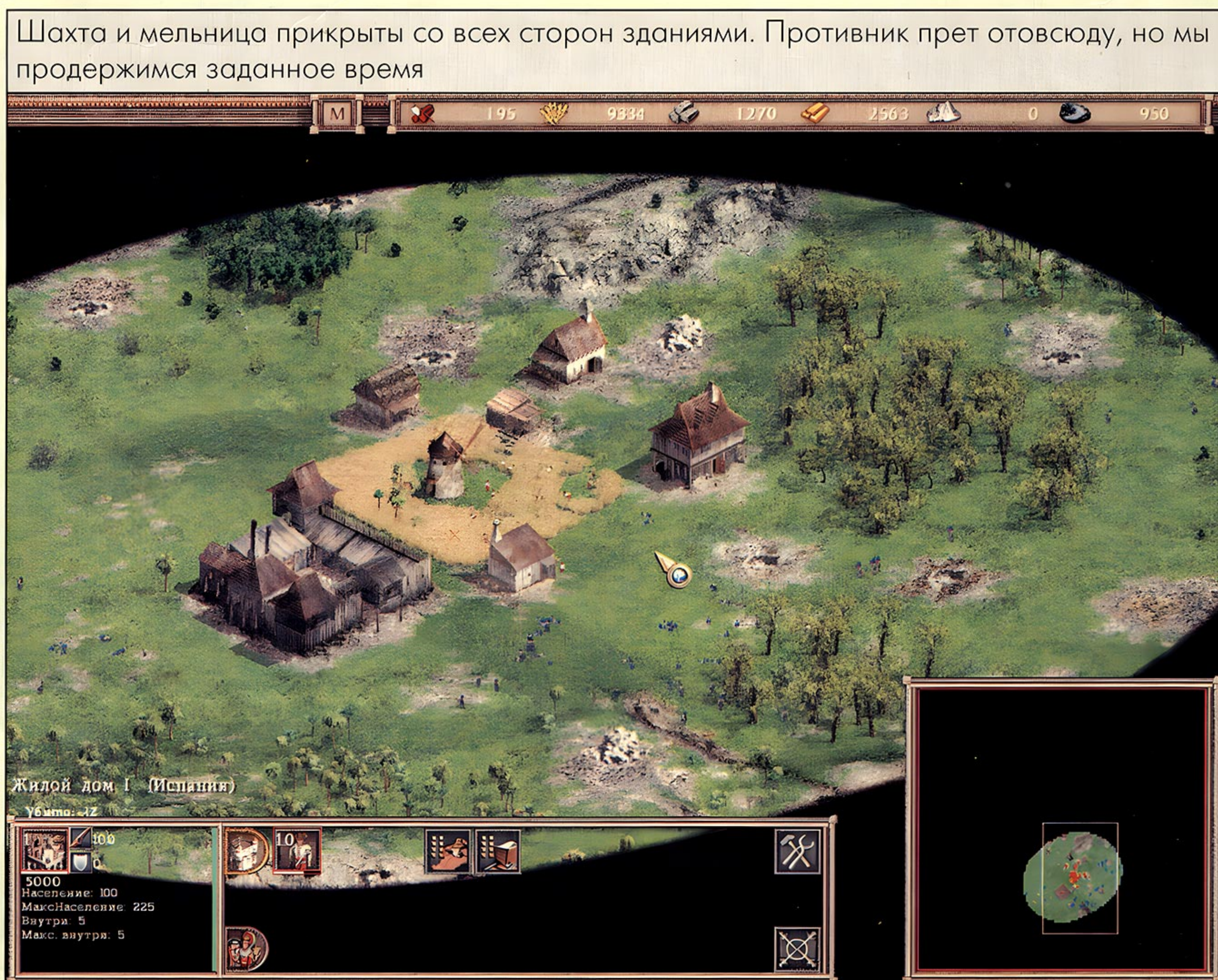
Не знаю, для чего уважаемые господа из GSC Game World еще больше накрутили мощность движка, но они это сделали. Количество одновременно перевариваемых юнитов исчисляется просто кошмарным числом 16 тысяч. Я слабо себе представляю железо, которое с удоволь-

## Колумб приехал!

Пересказывать в сотый раз подробности и фичи “Казakov” я не буду. Качество игры отражает выставленный рейтинг. Лучше давайте разберемся, что в “Завоевании Америки” появилось новенького и чем занимались разработчики, забившие на передел интерфейса. В игре имеется по восемь кампаний и одиночных миссий, также есть возможность генерить случайные карты с заданными параметрами: количество, тип и крутизна противников, географическо-климатические особенности, размер территории и т.д. Хотел после слов “восемь кампаний” вклеить восклицательный знак, но передумал. Дело в том, что две я доиграл до глюкавого момента - самую первую, про прибытие Колумба, и за индей-



[Испанцы] отнимали детей у матерей и, взяв их за ноги, разбивали им головы о камни. ... Они возвели длинную виселицу такой высоты, чтобы ноги касались земли, что не давало задохнуться, и повесили тринадцать [туземцев] одновременно в честь Христа, спасителя нашего, и двенадцати апостолов. ...Затем их истерзанные тела были обложены соломой, и они были сожжены заживо."







Месилово в лесу. Крупный план, только для снятия скриншота. Играть в этом режиме невозможно

ского вождя Текумсе. Обе они обрубаются одинаково: после прохождения пятых миссий ("Разрушитель" и "Штурм Детройта") появляется стандартное предложение нажать Esc для выхода в меню, после чего автоматически стартует загрузка только-что пройденных пятых миссий. Скорее всего, это исправимый патчеванием глюк, но он не позволил мне составить представление о проработанности этой стороны игры.

Кампания за североамериканских индейцев была выбрана по очевидной причине - хотелось посмотреть, что же в этих "Казаках" появилось нового. Первое впечатление - ух ты! Красивый вождь сиу в парадном головном уборе, восседающий на лошади среди конных же соплеменников. Пять племен на карте, с которыми нужно пообщаться с целью



Текумсе. Гравюра, библиотека Конгресса США

поголовного объединения. У всех племен оригинальные требования к нашему оперенному предводителю. Постойте, а где же сам представитель славного племени шаенов (Shawnee) Текумсе? На протяжении всей кампании мы его так и не увидим. Ну неужели было сложно отрисовать на стандартном конном вожде пару дополнительных перьев и сделать уникальный юнит?

Проходить кампании интересно. Задания мало напоминают друг друга, все миссии предваряются прокручиваемой на экране предысторией, которая, как правило, имеет к самой миссии достаточное отвлеченное отношение. Кто спешит - может не читать. Основные задания и ограничения каждой миссии игроку будут выданы дополнительно. Встречаются и странные требования, например, в одной из миссий требовалось не дать фрегатам противника убить на восток. Пришлось начинать строительство собственного флота в непонятках: а как я собственно смогу им помешать это проделать? Превосходства в скорости у меня не предвидится, преградить им путь я не в состоянии, они уже находятся восточнее моих сил. Все решилось просто: когда последний неприятельский фрегат пустился наутек, на восточном краю карты возникли три "подарочных" французских фрегата. Логика в таком событии - ноль. ИМНО, ставить стратегического игрока в зависимость от неизвестных ему обстоятельств - это неправильный подход.

Хотелось бы также, чтобы налагаемые на миссии ограничения были более детальными. Типичная фраза "должна уцелеть большая часть городских строений" не отражает реальных требований. Метод тыка здесь обходится уж больно дорого. Игрок платит временем. Почему при такой постановке вопроса можно уничтожать мельницы, но нельзя разрушать кузницы?

На знакомый геймплей наложила новый отпечаток возможность размещать в любом здании гарнизон защитников.

## Death of Tecumse



Текумсе принимал участие в большей части военных компаний англичан. В январе 1813 года американцы заняли неудачную позицию на реке Рейзин, где их и атаковали англичане при поддержке индейцев. Восемьсот американцев попали в плен, причем краснокожие прикончили 33 раненых пленника. Слухи быстро увеличили количество казненных. Так появился новый боевой армейский клич американцев - "Помни о Рейзине!".

В битве при Темзе пятитысячные американские войска под началом Уильяма Генри Гаррисона наголову разбили англичан и индейцев. В ходе сражения Текумсе погиб. После его смерти значение индейцев как военной силы на северо-западных территориях быстро сошло на нет.

На литографии, хранящейся в библиотеке Конгресса США, изображен момент смерти вождя.



Этот фрегат только что высадил десант в 1600 бойцов. Ничего себе грузоподъемность

Отрадно, что разработчики учли опыт демо, например, в мельницу теперь вместо 50 втискивается только 15 человек, что лучше соответствует логике и предназначению этого здания.

В распоряжении всех наций и племен имеются уникальные юниты, да и стандартные (крестьяне, например) часто отличаются друг от друга стоимостью, скоростью и боевыми характеристиками (некоторых индейских работяг можно с успехом применять для поджога строений огненными стрелами). Как и у европейских наций, постройки разных индей-





Деревня сиу

ских племен графически уникальны. К сожалению, в игре не нашлось места племенам, обитавшим на границе с Мексикой, например, тем же непримиримым команчам и воинственным апачам.

## Тактика большого ползка

Играл я на харде, на более сложные режимы просто не было времени. Постепенно выработалась тактика игры за евродержавы и за индейцев. С первыми все просто и привычно: требуется получить доступ к ресурсам и защитить захваченные территории от посягательств противника. Далее развиваем технологии, набираем экономическую мощь, апгрейдем по максимуму фузилеров, формируем стрелковые полки под командованием командиров, которые при поддержке пушек направляются захватывать недвижимость оппонентов. Конные юниты хороши, но здания ими не возьмешь. Повсеместно в качестве дотов используются блокгаузы и все без исключения здания с емкостью гарнизона от 15 человек - склады, храмы, городские центры и т.п.



Правительственный агент распределяет продовольствие между представителями племени сиу. Фотограф - J.H. Hamilton, ноябрь 1867 года

Учитывая прогрессирующую стоймость однотипных строений, есть смысл уничтожать те, которые перестали нести защитную функцию. Убрали оказавшийся в тылу блокгауз - получили возможность поставить новый на передовой. Используем флот для уничтожения построек противника, но при этом нужно обеспечить приличный запас угля и железа, расходуемых на каждый залп.

При прохождении миссий за США первым делом делетим всех добровольцев, т.к. на их содержание требуется золото, и ваша казна скоро опустеет со всеми вытекающими. Вообще, этот юнит в начале игры скорее вреден, да и на продвинутых стадиях полезность его весьма сомнительна. Другое дело - трапперы, стоят дорого, зато быстро клепаются и способны не только добывать пищу, но и защищать



Форт (США) (1325/25000)  
Форт (США) (1308/25000)  
Форт (США) (1291/25000)

Шесть лучников сейчас уничтожат форт. Ремонтировать его уже некому, а индейцы расположены в непростреливаемой зоне

пахты или участвовать в боях. Своего рода местный спецназ быстрого реагирования.

После нескольких попыток поиграть за индейцев у меня сложилось ощущение, что их дела совсем плохи (за исключением сиу). А вот кампания проходит без особых проблем (во время первой миссии обязательно захватите бледнолицых крестьян и наклепайте новых юнитов, иначе намучаетесь). Зато игра на случайной карте - суши весла. Не успеете развиться, как в гости припрутся закованные в броню перцы, которым ваши стрелы глубоко по барабану. Ну, почти глубоко. Пара залпов роты мушкетеров выносят гарнизон любой защитной башни. Если девелоперы преследовали в этом вопросе историческую достоверность, то она им тут удалась в полной мере.

Единственная надежда аборигенов - сиучи, которые не только способны за себя постоять, но могут еще и противнику по ушам надавать. Правда, при определенных условиях, выставляемых в опциях создания случайной карты для одиночной игры или мультиплеера.

## Sioux! Sioux! Go, Go, Go!..

Мое первое поражение в интернетовском мультиплеере было получено в процессе противоборства между США vs. Сиу на карте средиземноморского типа (с большой лужей посередине). Начальных ресурсов оказалось в изобилии - по 100.000 единиц. Как оказалось в дальнейшем, упомянутые выше параметры имели критическое значение. Не долго думая, я быстро организовал экономику в классическом варианте, для ускорения исследований отгрохал два городских центра, для разведки и возможных диверсий быстренько соорудил фрегат и пару каравелл. Территория мне досталась в виде береговой полосы, на которой я и расположил мельницы и начал разработку полезных ископаемых. Крестьяне непрерывным потоком потянулись в форт, на лесоповал и в поля. Минут через десять состоялся первый контакт

с противником - фрегат наткнулся на индейские лодки, которые шустро кинулись прочь от тихоходного корабля под прикрытие тумана войны. Мой первый бортовой залп если и нанес им урон, то незначительный.

Дальше случилось чудо, пояснение которому было получено только после личного общения с девелоперами. Раздался грохот и мой фрегат перестал существовать. Противника видно не было. Судя по всему, я не обратил внимание на параметр мультиплеерных игр "Время ненападения", за что и был наказан. На дно отправился не только фрегат, но и каравеллы.

Вскоре у моих берегов показалась стая боевых пирог, которая очень быстро сожгла все здания, находящиеся на расстоянии полета стрелы. К этому времени я развился настолько, что накопил средств на установку крепости. Усвоив преподанный мне урок, я выбрал местечко вдалеке от водных пространств и приступил к постройке.

Он знал, что я сделаю именно так, знал, что я поставлю ее как передовое укрепление на границе обжитой территории, что рядом не будет войск, которые нет смысла производить в форте, они же там все морально устаревшие. И как только мои крестьяне отложили мастерки и распрямили спины, в ворота крепости рванула банда стремительно вылетевших из тумана конных индейцев.

Я попытался барахтаться дальше, и построил еще один форт почти напротив только что потерянной крепости. Толпа крестьян уже приготовилась к тому, что он скоро запылает в процессе обмена пушечными залпами, но этого почему-то не произошло. Не исключено, что форт и крепость попали во взаимно необстреливаемые зоны. Понимая безнадежность дальнейшей борьбы, я признал собственное поражение.

Как оказалось, сиу почти идеально заточены под войну. Их крестьяне не могут быть захвачены в плен, они быстро строятся и способны стрелять. Быстро клепаются и конные лучники, а уж носятся они



по карте как угорелые. Боевые пироги обладают приличной мощностью и дальностью. Полученные в начале игры железо, уголь и большая часть золота обмениваются на дерево – единственный ресурс, который массированно использовался в приведенном выше примере (на постройку флотилии). Единственный узкий момент в жизни сиу – проблема с обеспечением пищи. Возделывать злаковые они не умеют, поэтому основной упор нужно делать на рыбную ловлю. 3-4 дока позволяют не только быстро исследовать все “пирожные” технологии, но и оперативно построить 30-35 боевых лодок и столько же рыбацких. Если повезет, и рядом окажется дичь – подключайте толпу охотников-лучников. Их же можно будет позже использовать для поджога строений противника.

Остальные племена плохо приспособлены к встрече цивилизации во всеоружии (опять-таки, ИМНО).

## Фишки россыпью

Хочется сказать много хорошего об интеллекте противников. Если в вашей обороне есть брешь, они ее используют. Если нет брешки, они ее проделают. Если не удастся один вариант наступления, будет изобретен второй, третий и так далее. Враг придет оттуда, откуда его ждешь меньше всего, и попытается нанести удар по наиболее уязвимым точкам вашей оборонной структуры. Забудете посадить в здания защитников – он обязательно их захватит и взорвет или использует как форпосты.

Одно из нововведений – энписевые племена. Стоит в лесу сарай типа барак, а вокруг него скучают десятка два индейцев. Если подвести к ним вождя или шамана – появится окошко переговоров, с помощью которого можно заказать услугу из имеющихся в ассортименте: провести разведку территории, прикупить воинов, направить диверсионную группу или уничтожителей крестьян и т.п. Расценки весьма божеские, в пределах пары тысяч золотых монет.

Пушки, наконец, обрели расчеты и приличную живучесть. В сравнении с де-

мой они застревают теперь значительно реже, но все же застревают. Стреляют очень далеко или еще дальше в том случае, если это пушки вашего противника (субъективное наблюдение). Могут результативно лупить сквозь туман войны, если какой-нибудь камикадзе предварительно пожертвовал собой для того, чтобы орудиям были выданы конкретные цели.

Очень хороший звук. Настолько классный, что иногда хочется щелкать на отдельных зданиях, чтобы еще раз услышать соответствующие им музыкальные “возгласы”.

## Чуток о странностях

Иногда поведение противника не укладывается в здравый смысл, очевидно, задействована определенная система приоритетов ценностей, которой они следуют неукоснительно. Например, идет краснокожая толпа, направляется к моему далекому форту. Примерно посередине этого маршрута стоит пара сторожевых индейских башен, только что захваченных моими войсками. Эти башни неустанно осыпают стрелами цепочки неприятеля, который чешет мимо них как мотылек на огонь свечки. Что им мешает остановиться на пару минут и уничтожить башни? И какого мои фузилеры переключились на луки? Почему тип выпускаемого из здания снаряда зависит от вида здания, а не от засевших в нем юнитов?

Или ситуация с рыбацкими лодками. Иногда среди них попадаются настолько увертливые, что могут по часу и больше находиться прямо у неприятельского берега, постреливая по проходящим мимо юнитам. Причем на берегу скапливается небольшая толпа, безуспешно пытающаяся лодку потопить.

В другой раз десяток моих конных лучников сиу оккупировал три шахты на окраине владений испанцев и торчал там пару часов, пресекая непрекращающиеся попытки крестьян их отстроить. А слабо было выслать взвод мушкетеров?

Почему бы не запретить излишку юнитов заходить, а потом выходить из уже



Прибытие кораблей колонистов в Виргинию. Гравюра Теодора Де Гри по акварели Джона Уайта. Библиотека Конгресса США

захваченного здания? А то получается, что если скомандовать 200 парням занять жилой дом с 5 противниками внутри, то все 200 сначала побывают в нем, и только после этого оставшиеся в живых выйдут наружу.

Почему издатели комплектуют столь сложную игру таким простеньким мануалом? Да, в самой игре есть приличная хелповая система, но я предпочитаю узнавать тонкости не во время боя. Почему нет возможности переназначения горячих клавиш? Почему *нигде* не сказано, что можно уничтожать собственные юниты или постройки нажатием клавиши DEL? А ведь так бывает здорово дожидаться, когда противник заведет в почти захваченный блокгауз роту и в этот момент отдать приказ на его уничтожение.

## Патчить!

И никаких гвоздей! Устранить перезагрузку последних миссий в кампаниях. Убрать экраны из “Казачков”. Добиваться баланса, улучшить боевые качества индейских племен, дать им возможность бороться на равных и в ситуациях с мизерными начальными ресурсами. Пушкам – полную свободу перемещения. Даешь потопляемость лодок! Стоит продемонстрировать литературному редактору интродукционные тексты. Чтобы пореже встречались фразы типа “Со стороны войск США под командованием генерала Э.Уэйна служил молодой офицер Гаррисон”.

И еще – повесьте на Esc выход в меню. Это же естественно.

## Бочка меда

И все же, несмотря на “наездный” характер этого материала, я просто обязан под финиш признать, что у “Завоевания Америки” на нынешнем рынке серьезных ризлтаймовых стратегий просто нет конкурентов. Перед нами факт очередного подъема стандарта до следующей высоты. И не надо мне тыкать трехмерностью моделей и прочими новомодными фишками. Сначала сравните вождя сиу или конного европейского командира восемнадцатого века с самым раскрепасным юнитом из Age of Mythology. Про движок вообще речи нет. Хотя не помешал бы некий промежуточный вариант между видом вблизи и с высоты птичьего полета.

Спасибо землякам из GSC Game World за эту Игру.





# 12 лет тому вперед

## Издатель

"Руссобит-М", Simon & Schuster Interactive  
<http://www.russobit-m.ru>, <http://www.simonsays.com>

## Разработчик

Silver Style Entertainment  
<http://www.silverstyle.de>

## Жанр

Squad-RTS

## Требуется

Pentium III 600, 128 Mb RAM

## Рекомендуется

Pentium III 850, 256 Mb RAM

## Сайт игры

<http://www.soldiers-of-anarchy.com>

## Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2647.html>

## Смотри на диске



Скриншоты

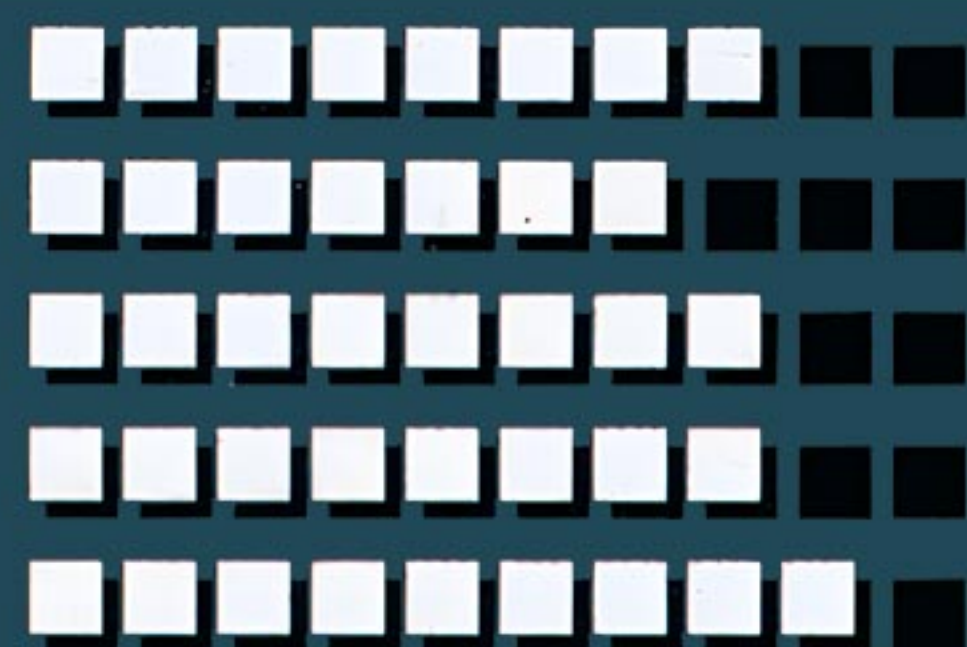
## Игровой интерес

## Графика

## Звук и музыка

## Оригинальность

## Ценность для жанра



## Рейтинг 8.1

Время освоения: от 0.5 до 5 часов

Сложность: средняя

Знание английского: не требуется

Даже в анархии  
должен быть порядок.

Чья-то умная мысль

*Из своего босоногого детства я вынес немало мыслей и высказываний разной степени применимости к повседневной жизни, в том числе и "все работы хороши – выбирай на вкус". Оспаривать данное утверждение не стану, просто попытаюсь его слегка развить. Как бы ни были хороши "все работы", в любое время будут востребованы две из них – врачи и солдаты.*

*А если кто-то не уверен в этом, не пожалейте немного собственного времени и дискового пространства на установку не так давно появившейся игры от немецкой команды Silver Style Entertainment, Soldiers of Anarchy, и все сомнения бесследно растают, как кубик льда в бокале хорошего белого вермута.*

### В недалеком будущем

По мнению авторов, осенью 2004 года ведущие мировые державы (Россия, Германия и США) решили обменяться накопленными знаниями в области биологического и химического оружия для консолидации усилий в борьбе с окончательно распоясавшимся к тому времени мировым терроризмом. Слов нет, гуманно, вот только что время, что место для свершения этого волнующего шага было выбрано прямо-таки по Жванецкому: российская военная ба-

за Kalinina (интерпретировать даже не возьмусь), 10 ноября 2004 года. И если относительно места вопросов особенно не возникает (привыкли, что военные рулят), то вот зачем нужно было решать дальнейшую судьбу человечества в День милиции, история деликатно умалчивает.

В связи с этим появление в тот же день в Токио доселе неизвестного вируса выглядит чуть ли не закономерностью. Далее события развивались тошнотворно предсказуемо: вирус распространялся, население планеты теряло в численности, целые города закрывались на карантин, армия контролировала их границы и нещадно отстреливала пытавшихся вырваться. Однако дальше всех в деле борьбы с косившей люд заразой плюнули французы: видя, что войска не справляются с беснующимися толпами парижан, руководство страны презентовало жителям столицы пару тактических атомных бомб. Остальные государства тоже пытались как-то решить возникшие проблемы, хотя и менее радикальными методами, но становилось ясно – че-

ловечество доживает последние месяцы.

А в это время обитатели уже известной базы Kalinina, видя, какая пошла пьянка, от греха подальше взорвали подходы к бункеру и стали ждать, чем же все закончится. Ждали долго, годами не имея никакой связи с внешним миром и тихо сатанея от безделья. На десятый год даже военным стало ясно, что снаружи уже все хотя бы как-то стабилизировалось, и любопытство возобладало над инстинктом самосохранения. От увиденного у "детей демократии" наверняка на всех местах зашевелились волосы.

Основных новостей было три: вымерли не все; выжившие успели поделиться на угнетателей в лице многочисленных банд и угнетенных в лице тех, кого в эти банды не взяли; в обществе присутствовали все признаки классовой борьбы, то есть угнетенные при случае с радостью резали глотки угнетателям и угнетатели отвечали



Первая машина – первая любовь



Вероятно, стоя одичавших чукотских лаек





Идет охота на волков (В.С. Высоцкий)

им взаимностью. Придя к выводу, что человеческая раса неизлечима, новоиспеченные “дети подземелья” пустились на поиски своей социальной ниши, попутно пытаясь выяснить, кто есть кто и кого нужно замочить, чтобы стать самым главным. Как нетрудно догадаться, именно с этого момента вы официально назначаетесь указующим перстом для группы почти отвыкших от человеческого общества сверхсрочников.

## Курс молодого бойца

Чтобы хотя бы выжить в мире SOA, не говоря уж о том, чтобы добиться каких-либо успехов, придется выкинуть из лексикона около десятка слов и понятий. Во-первых, “база”, “ресурсы”, “поддержка”, “подкрепление” и иже с ними. Запомните, за воротами бункера ваши самочувствие и настроение никого волновать не станут, никто не предупредит о подстерегающей опасности, никто не бросится на помощь. При прохождении любой миссии придется рассчитывать только на свою прозорливость при оценке оперативной обстановки и выборе выигрышной тактики да на адекватность поведения подчиненных при выполнении полученных приказов.

Во-вторых, “милосердие” и “снисхождение”. Оптимальную модель поведения на поле боя можно охарактеризовать примерно следующим образом: у вас не так много солдат, чтобы пройти мимо противника без контрольного выстрела. Вполне может статься, что оставленный в живых в начале миссии патруль противника станет непреодолимым препятствием при спешном отступлении группы по окончании задания. Ну и experience, конечно, хотя об этом чуть позже.

В-третьих, “нахрап”, “грубая сила”, “танковый кулак” и прочее в этом духе. Что количественно, что качественно личный состав любого неприятельского гарнизона выше вашего, так что любая спонтанная атака на самый захудалый блокпост

в итоге может обернуться кровавой баней с применением аргументов калибра куда большего, чем у вас. Таким образом, действовать приходится максимально скрытно, передвигаться – перебежками или по-пластунски, а себя раскрывать, лишь когда подстрахован со всех сторон или просто не остается иного выхода.

В-четвертых, “снабжение”. Здесь вам не армейская операция, в ходе которой за победоносными ордами неизменно следует обоз с боеприпасами, теплой одеждой и полевой кухней, во всем приходится рассчитывать только на себя. Слава Богу, при неукоснительном соблюдении второго правила в стволах и боеприпасах нехватки не будет. Как и в реальной жизни, они в достаточном количестве вываливаются из поверженных противников. Причем организовано это весьма логично: если при жизни супостат щеголял начищенным МР5, именно эта пушка с соответствующими боеприпасами и достанутся вам в качестве трофеев. Кроме того, на территории исследуемых в ходе операций населенных пунктов или военных объектов можно обнаружить контейнеры, скрывающие всякие нужности и полезности.



Есть завал...

## Как это в жизни

SOA – хрестоматийная squad-RTS со всеми вытекающими отсюда последствиями. Уяснив на очередном брифинге текущий курс партии и правительства и сверив с ним свой, набираем для выполнения миссии до десяти головорезов, вооружаем, рассаживаем по приглянувшимся транспортным средствам, со свистом и гиканьем вылетаем за ворота, врубаемся в толпу врагов, поливая окрестности из всех стволов, и... очень быстро умираем под натиском превосходящих сил противника. Поняли, как нельзя действовать в SOA? Отлично, тогда будем учиться действовать правильно.

Победа, как известно, куется в тылу, так что к вопросу формирования и оснащения группы для выполнения очередного задания нужно подходить не просто ответственно, а крайне ответственно. Каждый из доступных бойцов имеет воинское звание и два уникальных умения, назначаемых лично вами по достижении кандидатом определенных успехов. И если плашки на погонах носят скорее информативный, чем функциональный характер, то вот его способности и, соответственно, квалификация, играют самую что ни на есть практическую роль.

Один боец может лучше управляться с легким или тяжелым оружием, другой – грамотнее оказать первую помощь, третий без труда справится с любым взрывным устройством. Конечно, ни снайпер, ни медик не станут возражать, если вы вооружите их ручными пулеметами и пошлете на штурм в составе ударной группы, вот только пользы от них будет на порядок меньше, чем от обученных пулеметчиков, которые, в свою очередь, вряд ли достойно применят снайперскую винтовку или простую аптечку, не говоря уж о том, что безнаказанно прикоснуться ко всякого рода “адским машинам” не способен никто, кроме сапера.

Затем определяемся с тем, какая техника будет задействована в операции. Можно отправиться на нескольких “Хаммерах”, можно взять “Урал”, а можно – БМП или Т-60, главное – чтобы они присутствовали в вашем гараже. В любом случае, как показывает практика, у противника найдется что-нибудь посolidнее, и про-



... нет завала



тив ваших пяти “Хаммеров” из-за ближайшего холма обязательно выползут шесть БТР’ов. То же самое справедливо и для живой силы: на каждого подопечного бойца приходится пять-шесть пусть АГ’шных, но все-таки солдат с ничуть не менее смертоносными Узи, МР5, “калашниковыми” или “стингерами”, поэтому действовать следует, прежде всего, умно, а уж потом смело и красиво.

Вообще, первая ассоциация, родившаяся в моем сознании после некоторого времени с SOA – это нетленные Commandos. И хотя Tiny сотоварищи предпочитали действовать тихо, а стволы доставать лишь в самом крайнем случае (чего не скажешь о бравых российских спецназовцах, пачками зачищающих местные бандитские стойбища), общего у этих игр хватает. Что там, что здесь каждая миссия по сути набор тактических головоломок, которые к тому же могут решаться несколькими, подчас противоположными способами. К примеру, угрожающий здоровью БТР

можно тупо задолбить из пулеметов и забросать гранатами, рискуя потерять при этом половину бойцов, выманить на заранее подготовленное вашим сапером минное поле или расстрелять из гранатомета, захваченного на ранее разгромленном блокпосте. Как видите, вариантов хватает.

Впрочем, БТР тоже не лыком шит: в первом случае он обязательно отреагирует на атаку и пройдет по рядам атакующих из башенного орудия, во втором есть небольшой риск, что он объедет мины, в третьем же с весьма большой вероятностью можно предположить, что экипаж атакованного броневика даже не успеет сообразить, что произошло. К тому же БТР может стоять в одиночестве, а может – в компании несчастных, которых также накроет взрывом. Само собой, последний вариант предпочтительнее, но, чтобы его реализовать, нужно, во-первых, дожидаться, когда цель окажется на более выгодной позиции, а во-вторых, разгромить блокпост, защитники которого вооружены столь ценным артефактом, как РПГ.

Расправившись с любым противником, нужно сразу посмотреть, какие трофеи вам достались. Я уже неоднократно говорил, что на поле боя никто не станет заботиться о вашем снабжении, также подобное “собираательство” – единственный способ пополнения боезапаса и арсенала. У любого бойца вне зависимости от его пола, возраста и специализации есть inventory, в который и складываются нарытые стволы, патроны, гранаты да аптечки. Кроме того, отвоеванные ценности можно разместить в багажниках джипов и кузовах грузовиков, если, конечно, вы не оставили их на базе. Поддержание личного боезапаса на должном уровне крайне важно еще и потому, что в случае обнаружения противником вам не остается ничего, кроме как самоотверженно отстреливаться и молиться, чтобы по вашу душу не подтянулась мотопехота. Пытаться быстро отступить особого смысла нет, так как спины ваших солдат настолько широки, что по ним не промахиваются даже зеленые курсанты.

Отстреливаться от равного или уступающего по численности противника приходится крайне редко, разве что на последних минутах миссии, когда ведется просто планомерная зачистка территории и поиск не открытых контейнеров. В большинстве случаев противник превосходит как в числе, так и в вооружении, поэтому единственный способ выжить – интенсивный огонь, требующий, как понимаете, значительного количества боеприпасов. Но это не единственная причина, чтобы выносить с поля боя максимум трофеев. Дело в том, что в 2014 году общество отказалось от денег и вернулось к натуральному обмену. Немногочисленные торговцы, именующие себя Seekers, дни и ночи проводят в поисках артефактов Старых Времен, а затем обменивают их в бандах, поселках и у вас.

Меняется все и на все, главное – сойтись в цене. Так что за некоторое количество шотганов или аптечек вполне реально заполучить танк или вертолет, правда, что это будет за количество, сказать не берусь. С одной стороны, такая система не очень

удобна, потому что определить, сколько магазинов для АК-74 стоит Узи, мягко говоря, трудновато, но с другой – она больше отвечает сюжету игры, нежели надуманные “кредиты”, “эки” или, не приведи Господь, доллары. В свете всего вышесказанного доставка на базу бесхозного оружия – это обеспечение собственной экономической стабильности.

Кроме перечисленного, по возвращении на базу можно вылечить раненых, сделать им гормональные инъекции, которые улучшат их физическое состояние, подлатать пострадавшую технику, по возможности оснастить машины дополнительно броней и вооружением, пополнить боезапас, посмотреть информацию о встреченных по ходу миссии новых бандах или категориях выживших, посетить очередной брифинг, выбрать бойцов на новую миссию, рассадить их по машинам, со свистом и гиканьем выехать за ворота... А дальше решать вам.

## Как это сделано

Под занавес несколько традиционных слов о графике, звуке, интерфейсе и прочих штуках, способных запросто запороть самые светлые идеи и намерения. К счастью, немцы из Silver Style Entertainment подошли к этим вопросам с национальной педантичностью и все сделали правильно. Уровень графики не позволит оценить даже самая качественная полиграфия, это надо увидеть джоймах этак на девятнадцать. Поверьте, несколько раз я просто любовался елочками, сосенками, холмами, полями, временем суток, погодой, тенями, дымными хвостами ракет и реактивных снарядов, взрывами, пылью из-под колес и гусениц. Под стать этому великолепию и звук: рев Т-60 никогда не спутаешь с порывиванием “Хаммера”, а суетливый треск Узи – с благородным кашлем “калашникова”. Некоторые вопросы поначалу вызывает интерфейс, в частности, управление камерой, но к этому довольно быстро привыкаешь и перестаешь замечать. Еще хотелось бы видеть возможность Quick Save’a и Quick Load’a, потому что ввиду количества возможных вариантов поведения и ценности каждого вверенного бойца сохраняться рекомендуется после каждого мало-мальски удачного действия, а загружаться приходится в среднем раз в две минуты, а полные запись/загрузка занимают уж очень много времени.

## Что из этого следует

Первый раз уж не помню за сколько времени подвожу итоги с легким сердцем и без желания хорошенько приложить напоследок как разработчиков, так и издателей. Нет слов, игра получилась на пять баллов. Обнаруженные недостатки несколько не портят впечатление и, по большому счету, не мешают играть. Думаю, поклонники Commandos с интересом отнесутся к возможности попробовать концепцию любимой игры в условиях большого драйва, а остальные, освоив SOA, возможно, возьмутся за спецназовцев времен WWII. В любом случае, без аудитории игра не останется, это видно даже невооруженным взглядом.



Визит вежливости, будет сюрприз



Сапер и мина: кто кого?



Благодарные жители регулярно подкармливали партизан



# ПРЕКРАСНЫЙ ЛИК СМЕРТИ

Отныне

и

навсегда -

спасительница мира

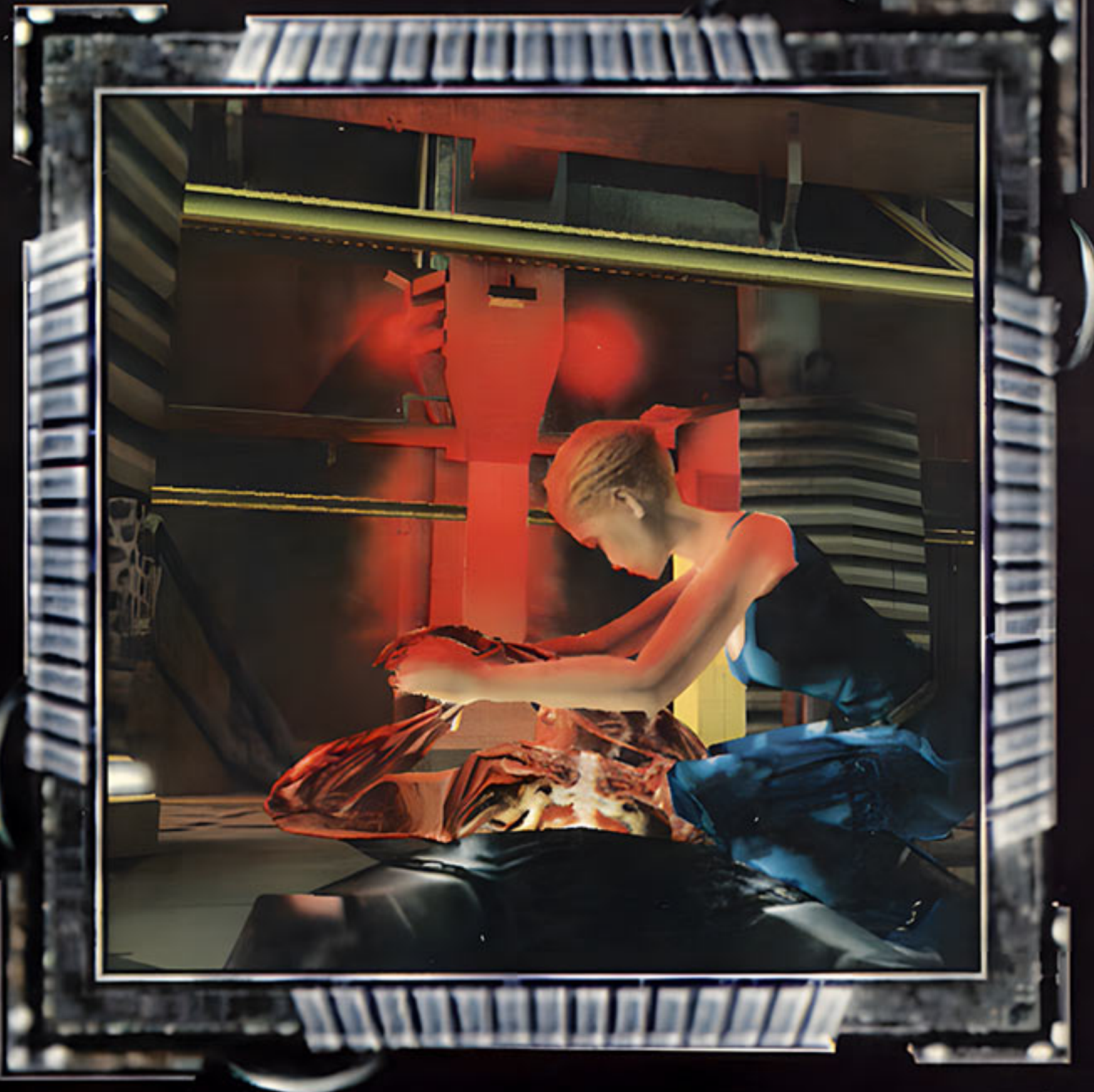
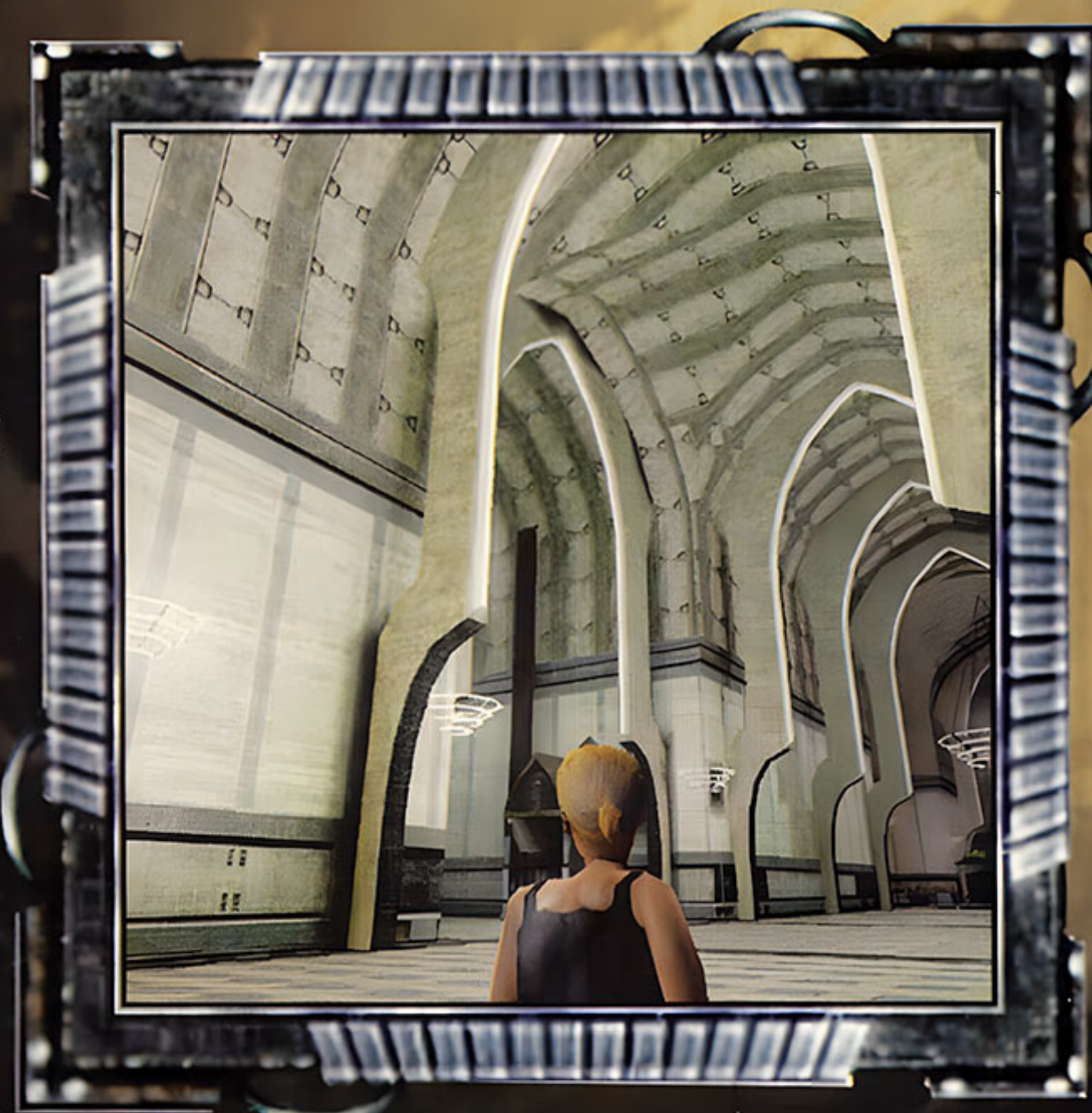
- Китти Хоук!

- Богатый арсенал оружия.
- Четко проработанная 3D графика.
- Комбинация тактики, стратегии и борьбы в одной игре.

Жанр:

Action/Adventure


- Главный герой - женщина с сильным характером и это уже о многом говорит.
- Удобное управление.
- Потрясающий сюжет полон сюрпризов и неожиданностей.



© 2002 SIMILIS. © 2002 "Руссобит Паблишинг". © 2002 "JoWood Productions" Software AG.  
Издатель "Руссобит Паблишинг", e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru  
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.  
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



# Дело №19: Тени прошлого

Издатель	Infogrames, Inc.
	<a href="http://www.infogrames.com">http://www.infogrames.com</a>
Разработчик	Infogrames, Inc.
	<a href="http://www.infogrames.com">http://www.infogrames.com</a>
Жанр	Economic sim
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 450, 128 Mb RAM
Сайт игры	<a href="http://www.rollercoastertycoon2.com/">http://www.rollercoastertycoon2.com/</a>
Наш сайт	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game2624.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game2624.html</a>
Смотри на диске 	Скриншоты

**Игровой интерес** ■■■■■■■■■■

**Графика** ■■■■■■■■

**Звук и музыка** ■■■■■■■■

**Оригинальность** ■■■■■■■■

**Ценность для жанра** ■■■■■■■■

# Рейтинг 2.2

Время освоения: до 0.5 часа  
Сложность: средняя  
Знание английского: требуется



Начну с банальности, да простят меня все, кто обиделся. В наши дни сделать оригинальную игру практически нереально. Так или иначе, но в подавляющем большинстве вещей, претендующих на оригинальность, звучат “уже кем-то спетые песни”. Не минула чаша сия и детище культового стратегического автора Chris Sawyer’a (если кто не в курсе, автора эпохального Transport Tycoon) и не менее титулованного

издателя Infogrames  
Interactive Inc. по имени  
RollerCoaster Tycoon 2.

Как нетрудно догадаться, это продолжение появившегося в начале 1999 года одноименного ЦПКиО'шного tycoon'a, запомнившегося, прежде всего, возможностью самостоятельно проектировать трассы американских горок, а затем размещать плоды своего творчества на территории парка. Что ж, продолжение подразумевает, по меньшей мере, наличие изрядного количества новшеств, если не кардинально новую игру. Такие же мысли долбили сознание и в этот раз. Недолго музыка играла, ровно до завершения установки.

**Ты помнишь, как все было десять лет назад?..**

Глядя на RCT2, мечешься между двумя мыслями: или машина времени – не фантастика, или авторский коллектив три с половиной года пребывал в глубоком лентаргическом сне, осложненном тяжелой амнезией. В любом случае, переводя взгляд с монитора на календарь, начинаешь сильно сомневаться в достоверности информации, предоставляемой последним. Игра прямо-таки насильно переносит во времена безраздельного царствования своей предшественницы, от которой, кстати, ничем принципиально не отличается. Сразу же прошу прощения за повышенный тон, но такой наглости я не видел давненько.

Вообще, складывается впечатление, что три с лишним года было потрачено только на поиск нового издателя и перерисовку копирайтов с 1999 на 2002. Больше отличий нет. Специально для сомневающих, ниже, среди скринов из второй части, приводится картинка, датированная маем 1999 года; как говорится, найдите десять отличий. Огорчу сразу – не найдете, потому что, подчеркиваю, их нет. Та же куча готовых карт различной степени сложности, не обремененная ставшим обязательным в последнее время каким-либо сюжетом; те



же горки разных стилей с возможностью создания собственного дизайна; та же масса менее враждебных к желудку аттракционов вроде каруселей или “чертовых колес”. то же изобилие всяческих сопутствующих построек, облегчающих существование до, после и вместо катания по трассе вашей мечты (имею в виду киоски с едой, питьем, сувенирами и, конечно, restrooms); те же четыре специалиста по обслуживанию (уборщик, техник, охранник и зазывала); та же зомбирующая музыка, которая лично у меня ни с чем, кроме horror’ов с клоунами и “Полицейским из Беверли Хиллз 3”, не ассоциируется; та же спрайтовая изометрия; да – черт побери! – даже интерфейсы тот же! Хотя, что это я разошелся? Вру, “спрайтовая изометрия” не та же: тогда нижнее разрешение было 640x480, а теперь – 800x600 и ни пикселя врагу. Вот так-то, миллениум на дворе.

## Я разгадала знак "бесконечность"

Ну, по правде говоря, ничего я не разгадал, несмотря на то, что добросовестно пытался. Ведь все время, что я терзал RCT2, мозг разрушал один и тот же вопрос “зачем?” в различных вариациях. Зачем Крис Сойер опустилсЯ до такой непристойности? Зачем Infogrames Interactive Inc. опустилсЯ вместе с ним? Кто виноват? Что делать? В этой связи почему-то вспомнился анекдот. Накануне Нового года встречаются два пацана, один говорит другому: “Купил вчера игрушек елочных, развесил дома, да что-то с ними не так”. Второй: “Чо, левые какие-то?” Первый: “Да нет, фирмoвые”. Второй: “На базаре брал, что ли?” Первый: “Да ты чо? На Манежке, 50 баксов шарик!” Второй: “Тогда ЧО?!” Первый: “Да чо-то не радуют”.

Вот и с RCT2 такая же ситуация. Игра весьма содержательная, далеко не такая простая, какой кажется на первый взгляд, за что, если не ставить во главу угла антураж, ей можно простить многое, даже “спрайтовую изометрию”. Но только при одном условии – если бы ее уже не было три с половиной года назад. А так, ну “не радуется”, хоть тресни. Так что, на мой взгляд, в сложившейся ситуации Infogrames Interactive Inc. нужно в спешном порядке отзываться тираж и лепить на каждую коробку что-то вроде “Неизданные шедевры прошлых лет”, в противном случае народ вряд ли оценит, а так хотя бы какой-нибудь ценитель старины купит для коллекции...

Так это выглядит сейчас. Если кто-то что-то понял – преклоняюсь







mafia-game.com



«Без компромиссов и ложной скромности — лучшая игра для PC 2002 года» — Страна Игр

«Есть еще на свете Настоящие Игры. «Мафия» — одна из них» — Навигатор игрового мира

«Изысканный стиль, прекрасный сюжет, густая атмосфера Америки 30-х, прекрасное исполнение» — Игромания

# MAFIA



# Поле боя своими руками

Sudden Strike (как первая, так и вторая часть) в представлениях не нуждается. Прекрасный геймплей, детализованная графика и исторически достоверный (почти) сюжет сделали из творения Fireglow настоящий хит. Тем не менее, при всех этих достоинствах SS страдает одним существенным недостатком – преступно малым количеством миссий. Коротенькие кампании и десяток сингл-карт – маловато будет! Слава Богу, разработчики положили на диск с игрой достаточно мощный редактор, с помощью которого любой фанат игры может сделать столько миссий по своему вкусу, сколько душе угодно. Ну а наш долг – рассказать как о теоретических (ведь SS – игра историческая, и принцип “от балды” не пройдет), так и о практических аспектах редактирования.

Ниже будет рассмотрен редактор карт для Sudden Strike 2. Тем не менее, почти все описанные аспекты картостроения применимы и к первой части (точнее, к Sudden Strike Forever). Вообще, стоит отметить тот факт, что вторая часть SS сильно уступает первой в плане разнообразия ландшафтов – отсутствуют зимние, осенние и пустынные пейзажи, да и декораций стало на порядок меньше.

## Теория и практика создания карт для Sudden Strike 2 (“Противостояние 4”)

В отличие от большинства аналогичных игр, в SS понятия “карта” и “миссия” отнюдь не являются синонимами. Карта – это ландшафт, состоящий из плоской поверхности (всевозможные холмы и обрывы – всего лишь иллюзия) и разнообразных объектов – зданий, скал, мостов, деревьев и т.д. Миссия же содержит непосредственно игровые элементы – юниты и объекты триггеров. Для игры на сделанной вами карте ее (вместе с миссией) необходимо откомпилировать.

В данной статье будет описан в первую очередь процесс редактирования именно карт, а не миссий. Причина? Все очень просто – для создания миссий хотя бы на среднем уровне нужно знать встроенный язык триггеров (скриптов), на подробное описание которого в журнале просто не хватит места. Кроме того, этот язык достаточно толково описан в прилагаемой к игре документации (имеется в виду html-документация, а не бумажный мануал). Так что лучше мы вам расскажем

о том, что ни в каком мануале не найдешь – о принципах исторической достоверности при создании виртуального “театра военных действий”. Ну и о технических аспектах редактирования, куда уж без них...

### Часть 1. Теория

Прежде чем садиться за редактор карт к SS, постарайтесь усвоить основную идею: Sudden Strike представляет собой относительно исторически достоверную игру. Это значит, что вы должны представлять себе, как выглядел тот театр во-

Фантазии – это одно. Орка ты хоть в оранжевый цвет покрась, он все равно орком будет. А вот исторический реализм – это совсем другое, тут каждая деталь важна.

Андрей Слобцов

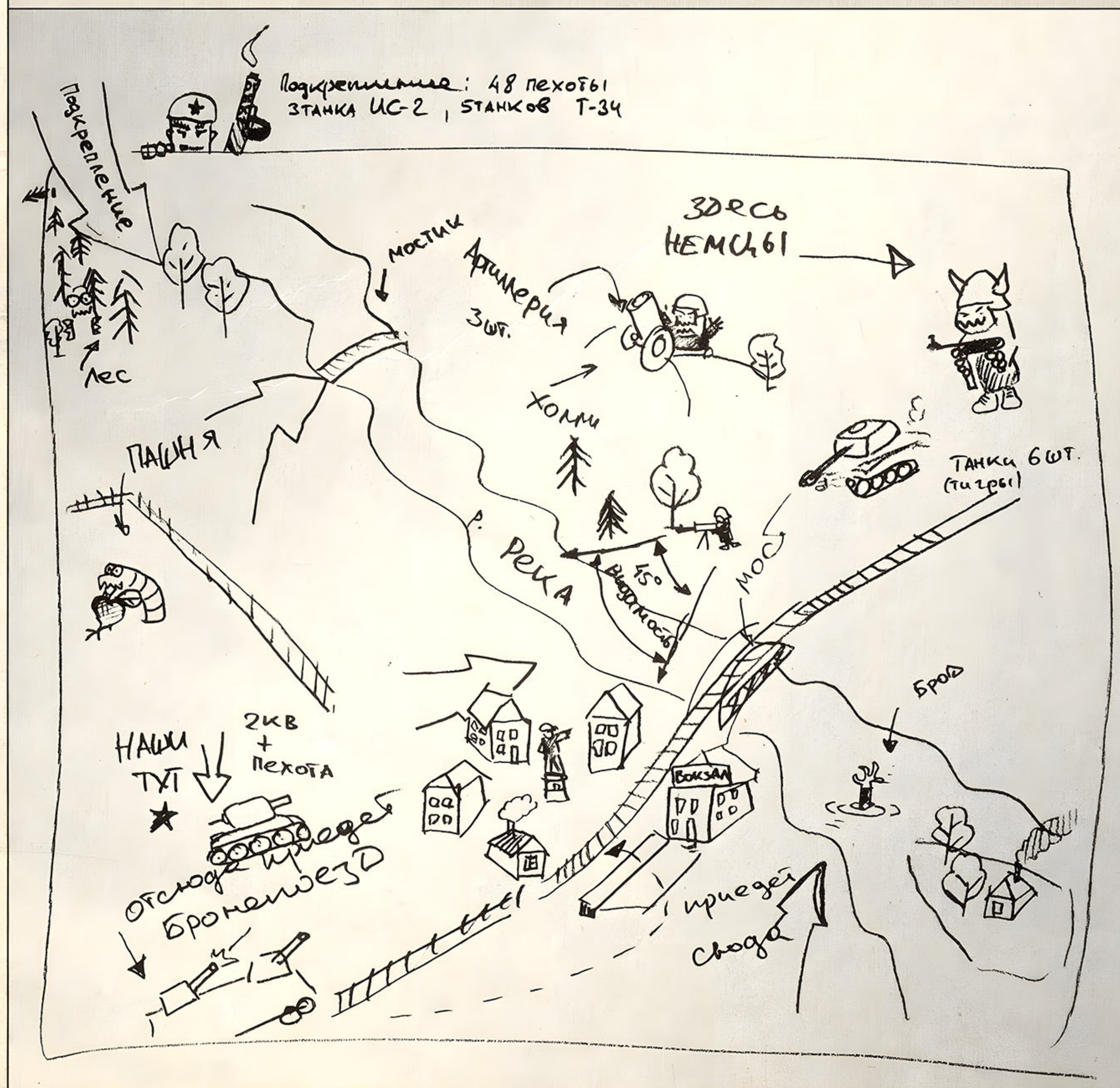
енных действий, в котором будут разворачиваться события вашего творения, и стараться сделать карту максимально приближенной к действительности.

### Основные правила рисования ландшафта

Первым делом составьте (хотя бы на бумаге) план вашей карты. Продумайте, в каких местах будут располагаться те или иные объекты, какие задачи стоят перед действующими сторонами и т.д. Поверьте, создание карты по строгому плану гораздо проще и эффективнее, чем “от

Первым делом составьте (хотя бы на бумаге) план вашей карты. И не беда, если вы не умеете рисовать (как это произошло в нашем случае), все равно план карты навсегда останется в вашем столе...

Пример правильного осветления/затемнения ландшафта: чем выше – тем светлее, и наоборот







балды". С другой стороны, порой хорошие идеи приходят уже в процессе творения.

Не допускайте больших однотонных участков местности. Размещайте на полях "проплешины" из грязи или песка, камни и кусты.

Осветляйте или затемняйте небольшие участки для создания эффекта рельефа. У подножия утеса земля должна быть темнее, а на вершине – светлее. Кроме того, не забывайте имитировать глубину водоемов (чем глубже – тем темнее).

Никогда не размещайте подряд несколько абсолютно одинаковых объектов (в первую очередь это относится к деревьям).

Не забывайте, что лес состоит не только из деревьев, но и из подлеска (мелких кустов, опавшей листвы и т.д.).

Дороги в сельской местности должны быть грунтовыми (ну не было 60 лет назад асфальтовых шоссе!), а в городской черте – мощеными. Размещайте дороги не на траве, а на "подложке" из глины или песка. Вдоль дорог обычно стоят телеграфные столбы. Кроме того, при создании городских улиц не забывайте о светофорах и фонарных столбах.

Деревни и села – это более беспорядочное, чем в городской черте, скопление домов вдоль главной дороги. Не забудьте про огороды, стога на полях, покосившиеся местами изгороди, протоптанные дорожки между домами.

Здания должны соответствовать выбранному городскому типу – западноевропейским коттеджам не место в русской или украинской глубинке, а портовым складам нечего делать в центре Берлина.

Никогда не размещайте промышленные объекты (фабрики, склады, вытяжные трубы) рядом с кварталами жилых зданий. Уделяйте внимание планировке города: спальные районы обычно находятся в отдалении от промышленных зон; склады соседствуют с фабриками или портами и т.д.

Железные дороги не должны обрываться в лесу или поле. Как минимум рядом должен находиться домик смотрителя. То же самое относится к трубопроводам – они должны идти от одного здания до другого, а не упираться в лес.

Линии обороны выглядят примерно так: несколько рядов "колючки", между ними – мины. На возвышенностях – дзоты и артиллерийские позиции. На дорогах должны быть блокпосты, рядом с ними – смотровые вышки.

Не забывайте о ящиках, бочках и катушках с кабелем на объектах вроде железнодорожных станций и аэродромов.

Помните, что вокруг военных объектов лес вырубался примерно на полкилометра, чтобы враг не мог подобраться близко под



И не допускайте, чтобы на вокзале невесть как оказывался порталый кран. Мы долго гадали, как же он туда попал, и в итоге склонились к наиболее вероятной версии: здесь был порт, но за несколько тысяч лет море постепенно отступало... Официальная синглплеерная карта, между прочим

прикрытием деревьев. В игре это почти бесполезно, но реализма добавляет.

Города, деревни и военные базы не обязательно должны стоять нетронутыми – ведь идет война! Не забывайте про воронки, разрушения, сгоревшую технику и трупы (далее будет рассказано, как их размещать).

## Состав армии

Не менее важным аспектом, чем реалистичный ландшафт, является соответствие вооружения выбранному временному отрезку. Помните, что старенький Т-26 обр. 1933 г. на улицах Берлина в 1945 г. выглядит просто абсурдно. Ниже мы приведем краткую справку по временным отрезкам и соответствующей им технике действующих сторон.

## 1939-41 гг.

**СССР.** Основа бронетанковых войск – Т-26 во всех возможных модификациях и БТ-5 и 7 (впрочем, БТ в Sudden Strike отсутствуют). Также из танков присутствуют средние Т-28 и тяжелые Т-35, в 1940 г. на вооружение поступают Т-34/76 и КВ-1 и 2. "Рабочая лошадка" военного транспорта – ЗиС-5. Основное оружие пехоты – винтовки; автоматическое оружие мало распространено (кстати, это относится к пехоте практически всех действующих сторон на данном этапе войны).

**Германия.** Широко распространены легкие танки PzKpfw-I и II (правда, PzKpfw-II в SS имеется только в модификации "Luchs", появившейся лишь в 1944 г.) и средние PzKpfw-III. После захвата Чехословакии видное место в Панцерваффе заняли чешские 35(t) и 38(t). Основа самоходной артиллерии – САУ StuG. III. Очень широко распространены (причем на протяжении всей войны) бронетранспортеры SdKfz 251 (которые использовались гораздо шире, чем показано в игре), джипы Kubelwagen и мотоциклы BMW. Также используются бронеавтомобили SdKfz 231 и SdKfz 222.

**Великобритания.** Практически все имеющиеся в SS2 британские танки, за исключением А-34 "Комет", уже состояли на вооружении Великобритании в указанный временной период. Кроме того, широко использовались бронеавтомобили "Хамбер" Mk IG и "Даймлер" Mk II, а также легкий транспортер Universal Carrier Mk II. Все самолеты представленные в Sudden Strike II были на вооружении армии Великобритании на начало войны.

**США.** Из имеющихся в SS2 американских танков на момент начала войны США имели на вооружении только М-3 "Стюарт". Что касается автомобилей, на протяжении всей войны американская армия активно использовала джип "Виллис" и грузовик GMC CCKW-353. Самолеты представленные в Sudden Strike II также были на вооружении армии США на начало войны. Единственное исключение – "мустанг", широкое применение которого началось с 42 года.

**Япония.** Как и в случае с Великобританией и США, все присутствующие в SS2 японские танки (кроме среднего "Чи-Ну") уже состояли на службе в японских танковых войсках на данном этапе войны ("Чи-Хе" появился в 1941 г., остальные – в конце 1930-х). Вообще, следует отметить, что Япония крайне редко использовала бронетехнику на Тихоокеанском фронте. С авиацией дело обстоит точно так же как и у США и Англии.

## 1942-43 гг.

**СССР.** Т-26, Т-28 и Т-35 безнадежно устаревают. Большое распространение получают Т-34/76 и КВ. В 1942 г. появляются





легкие Т-70. В качестве штабных автомобилей используются джипы – как ГАЗ-67, так и американский “Виллис”. На вооружение также поступают БМ-31 (вариант “Катюши” на шасси ленд-лизингового “Студебеккера”). Среди пехоты все большее распространение получает автоматическое оружие (в первую очередь, ПППШ). В небе появляется истребитель Ла-5.



**Германия.** Основной танк Панцерваффе – средний PzKpfw-IV (модификации G). К весне 1943г. на вооружение поступают танки “Тигр” и “Пантера” и САУ “Фердинанд”. Пехота переходит на автоматическое оружие и “панцерфаусты” (ака “фаустпатроны”). Люфтваффе пополняет свои ряды Bf-109f в 42 году и Ju-87g-stuka в 43.

**Великобритания.** В 1943г. на вооружение принимается А-34, кроме того, широко

используются полученные по ленд-лизу американские “Шерманы” (это не считая уже упомянутых видов бронетехники). Пехота получает на вооружение противотанковые “пиаты”.

**США.** На вооружение поступают “Шерманы” и “Вольверины”. Также широкое распространение получают БТР М-3 (в SS2 присутствует только его зенитная версия – М-16). Среди пехоты распространяется автоматическое оружие и “базуки”.

**Япония.** Практически без изменений.

**1944-45 гг.**

**СССР.** На замену Т-34/76 и КВ приходят Т-34/85 и ИС-2 соответственно. В качестве штурмовых САУ распространение получают ИСУ-152, а в качестве противотанковых – СУ-100. Распространены броневые автомобили БА-64. Пехота вооружена в основном автоматическим оружием. Як-3 по праву занимает место лучшего легкого истребителя.

**Германия.** По-прежнему широко распространены PzKpfw-IV (уже модификации F), “Тигр” и “Пантера”. Появляются “Королевский Тигр”, САУ “Ягдтигр”, “Ягдпантера”, “Хюммель” и “Хетцер”, а также реактивная мортира “Штурмтигр” (их было построено только 18 штук, в армию попали 13, так что не повторяйте ошибок разработчиков, дававших их по десятку на миссию!).

**Великобритания.** Все как прежде – “Кометы” (получающие все большее распространение), “Кромвели” и “Шерманы”.

**США.** Распространение получают танки “Хеллкет” и “Шеффи”, а также броневые автомобили М-8 “Грейхаунд”. А вот “Першинги” на войну практически опоздали (серийное производство началось только весной 1945-го).

**Япония.** В начале 1944-го появился “Чи-Ну”. Впрочем, Японию это уже не спасло...

## Часть 2. Практика

Итак, вы уже “идеологически подкованы” и рветесь в бой. Однако не помешает сперва подробно ознакомиться с интерфейсом и основными функциями редактора. Конечно, ничего заоблачного в плане сложности освоения он из себя не представляет, однако раз уж вы ориентируетесь на реализм и историческую достоверность, то матчасть извольте знать назубок!

Интерфейс редактора прост, а местами даже интуитивен. Он состоит из основного окна (в котором отображаются игровые объекты в том виде, в каком вы их видите в игре), панели инструментов слева и мини-карты внизу. Также при выборе элементов карты (зданий или, к примеру, деревьев) справа от мини-карты.

## Игровые меню

### Карта

#### Новая карта

Позволяет создать новую карту (очевидно, не правда ли?). На выбор предоставляются 2 типа ландшафта (Европа или Тихоокеанский регион) и 4 размера (128x128, 256x256, 384x384, 512x512).

#### Сохранить карту

Сохранить карту или миссию можно только в одном из 256 заготовленных сло-

тов. Не забудьте дать вашей карте краткое описание, дабы не пришлось потом перебирать все слоты в поисках своего творения.

#### Загрузить карту

Загружает созданную карту.

#### Сохранить как рисунок .bmp, .jpg

Если вам вдруг захотелось обозреть вашу карту с высоты полета спутника, можно сохранить ее как рисунок JPG или BMP. Можно изменить качество JPEG-компрессии и масштаб (от 1:16 до 1:1). Скажу сразу: карта 512x512, сохраненная как BMP с минимальной компрессией и масштабом 1:1, занимает не один десяток мегабайт.

#### Генерировать тактическую карту

Этой опцией включается генерация тактической карты при компиляции миссии. В игре ее можно будет просмотреть по клавише M. Наличие такой карты увеличивает время компиляции и объем всей карты. Отсюда вывод – включайте эту опцию только при финальной компиляции.

## Миссия

### Новая миссия

Для создания новой миссии необходимо первым делом выбрать ее размер.

Область миссии не может быть больше размера карты. После создания новой миссии (если ее область меньше размера карты) вы можете перемещать область в пределах карты, используя Shift и клавиши со стрелками.

#### Компилировать как кампанию

Здесь не требуется вводить никаких описаний или имен файлов. Созданная карта и миссия автоматически сохраняются в папке MAPS/CAMPAIGN (CUSTOM\_CAMPAIGN). При этом применяется автоматически следующий формат для присваивания имен:



NNN.ssc – файл карты

NNNMMM.ssc – файл миссии

NNN означает номер слота карты, а MMM – номер слота миссии (внутри слота карты). Карта и миссия компилируются в виде отдельных файлов. Таким образом, возможно создание нескольких миссий на одной и той же карте.

Для компиляции кампании все входящие в нее карты и миссии должны быть также откомпилированы.

#### Компилировать как однопользовательскую (одиночную) миссию

Введите имя файла миссии. Она будет откомпилирована с расширением “.ssm”. Файл миссии необходимо сохранять в папке MAPS/SINGLE.

#### Компилировать как многопользовательскую (сетевую) миссию

## Fireglow и Starcraft – а если это любовь?



Разработчики Sudden Strike – большие фанаты Старого Крафта. Чего стоит только чит-код \*\*starcraft из первой части игры, который позволял вызывать в качестве авиаподдержки старкрафтовские dropship'ы! Кроме того, в SS1 в списке декораций имелся дом с врезавшимся в него Battlecruiser'ом, а в SS2 – памятник Ghost'y... Никто не мешает вам использовать эти элементы для создания своих карт – в качестве “секретки” или просто напоминания о великой стратегии.



То же самое, что и в предыдущем пункте, за исключением расширения — для мультиплеерных карт оно выглядит как “.smm”.

### Сохранить миссию

Функционирует аналогично “Сохранить карту”. Миссия сохраняется в одном из слотов, находящихся в слоте карты, на которой создана миссия. Сохранять миссию можно только на уже сохраненную карту.

Всего имеется 16 слотов для миссий.

### Загрузить миссию

Почти аналогично “Загрузить карту”. Загружать миссию можно только на уже имеющуюся карту.

### Выгрузить миссию

Удаляет текущую миссию.

## Установки

### Игрок / Авиаподдержка

Настройки этого окна особенно важны для одиночных миссий. В этом диалоге вы можете (в поле “Для”) выбрать игрока, для которого и будут изменены эти установки.

Список игроков содержит пять элементов. В одиночных миссиях используются первые четыре элемента для четырех различных игроков (Сп1 ... Сп4), пятый же элемент (Мп) не используется. В многопользовательских миссиях используются пять элементов для пяти действующих сторон. Настройки “Имя”, “Нация”, “Цвет” и “Команда” в сетевой игре не используются. Кроме того, вы можете выбрать в секции “Авиация” и настроить авиаподдержку для каждой из пяти наций.

Имеются следующие настройки.

**Имя:** Имена игроков. По умолчанию настройка соответствует роли игроков в одиночной миссии (Игрок 1 — “Игрок” [Player], Игрок 2 — “Враг” [Enemy], Игрок 3 — “Союзник” [Allied], Игрок 4 — “Нейтральный” [Neutral]).

**Нация:** Нация игрока. Влияет только на оценку миссии.

**Цвет:** Цвет, которым отображаются юниты каждого игрока на миникарте.

**Команда:** Команда, к которой относятся игроки. По умолчанию Игрок 1 соответствует первой команде, Игрок 2 — второй и т.д., так что вам вряд ли понадобится изменять этот параметр. В одиночных миссиях играют команда 1 (игрок) и команда 3 (нейтральный союзник) играют против команды 2 (враг). Команда 4 нейтральная.

**Авиация** (касаются только авиации “по вызову”, как в SS1. На те самолеты, что размещаются из меню “Юниты”, эти настройки не распространяются.):

**Кнопки направления:** устанавливают направление, из которого на карту прилетает самолет.

**Тип:** здесь вы выбираете тип самолета, для которого производятся настройки.

**Выбрать самолет** (вызывает поддиалог):

**Самолет:** выберите модель самолета, которая соответствует установленному ранее типу.

**Количество:** число самолетов в распоряжении игрока. В игре уменьшается с каждым сбитым самолетом. Невозможно отправить за один раз больше чем это число самолетов.

**Максимальный размер звена (вылетов):** Количество вылетов в распоряжении игрока. Невозможно отправить больше самолетов, чем это число, даже если общее их количество превышает это число.

**Задержка:** Задержка между временем вызова самолета и временем его появления над картой.

**Десант / Грузы:** Здесь вы можете полностью настроить все, что связано с десантом. Десант могут сбрасывать только парашютно-десантные и грузовые самолеты (желательно для сброса груза назначать именно грузовые самолеты, иначе возможны глюки). Имеется возможность включить в группу десанта четыре различных типа юнитов по вашему выбору. Также можно назначить индекс группы и значение опыта юнитам, входящим в группу десанта. Все остальные параметры юнитов будут автоматически установлены стандартными.

Для генерации десанта выберите тип юнитов в левой части окна (так же, как в окне выбора юнитов) и нажмите затем на одну из четырех пустых кнопок справа, чтобы поместить юнит в один из четырех слотов группы десанта. Введите в поле справа от этих кнопок число юнитов выбранного типа. Если вы хотите очистить слот, введите в поле значение 0 (слот будет очищен при однократном нажатии на кнопку ОК). Вверху введите индекс группы и значение опыта.

## Скрипты

Ниже будет рассмотрен только интерфейс редактора скриптов. От описания самих “механизмов мироздания” мы воздерживаемся по вышеуказанным причинам.

После выбора этого пункта появится диалог редактирования со списком скриптов. Для новой миссии этот список вначале будет пустым. Для создания и редактирования скрипта имеются следующие функции.

**Новый** — Создание нового скрипта. Появляется окошко, в котором вы и будете готовить новый скрипт. Окно диалога со-

стоит из трех частей. Верхняя часть — это окно условий, средняя — окно действий и нижняя — меню (список) возможных условий или действий. Когда вы желаете ввести условие или действие, нажмите на соответствующее окно и выберите затем необходимое условие или действие из меню в третьем окне. Правым щелчком мыши вы можете удалить введенное ранее условие либо действие.



**Редактировать** — Редактирование выбранного скрипта. Появляется окно, аналогичное вышеописанному, где вы сможете отредактировать выбранный скрипт.

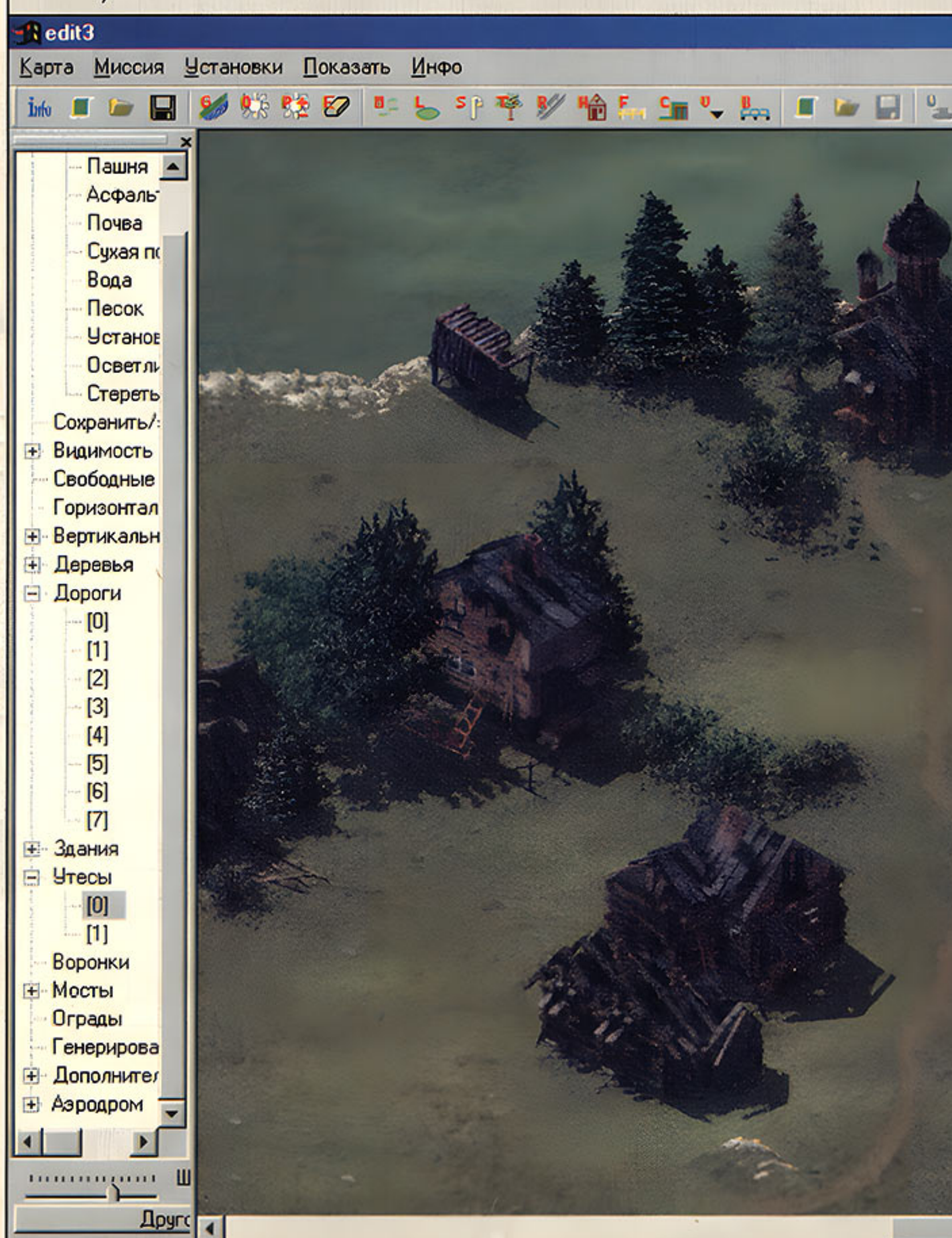
**Удалить** — Удаление выбранного скрипта.

**Вверх / вниз** — Переместить выбранный скрипт вверх или вниз по списку. Игра обрабатывает скрипты сверху вниз, их порядок важен только для очень специфических условий (если результат действия одного скрипта, расположенного выше, служит отправной точкой для скрипта, находящегося ниже).

**Копировать** — Копирование выбранного скрипта в буфер обмена.

**Вставить** — Вставляет скрипт из буфера обмена. Таким образом можно использовать буфер обмена, чтобы дублировать скрипты или копировать их из одной

Крайне рекомендуем при создании карт использовать реальные фотографии, посмотрите, какой чудный аналог деревни Кондопога мы сотворили за какие-то десять минут





миссии в другую (в этом случае имеет смысл запустить два сеанса редактора, но при наличии менее 128 мб оперативной памяти начнутся сильные тормоза).

**Сохранить** – Сохранение выбранного скрипта в файл на диске.

**Загрузить** – Загрузка скрипта из файла на диске.

## Подкрепления

Подкрепления (резервы) – это группы юнитов, которые во время игры с помощью скриптов могут быть посланы на карту. Подкрепления приходят на карту через ворота (флаги).

В поле диалогового окна “Подкрепления” вы можете видеть список имеющихся в распоряжении слотов для подкреплений. Нажмите на желаемый слот и затем на кнопку “Редактировать”. Это вызовет редактор юнитов, в котором вы можете провести все настройки для резервов. Внизу окна редактора юнитов вы можете ввести имя для подкрепления в специальном поле. Также имеется возможность удалить резерв (выберите юнит и нажмите кнопку “Удалить”).

Имеются следующие ограничения по установкам для подкреплений:

- не все юниты могут быть посланы в качестве подкрепления (например, стационарная береговая артиллерия);
- юниты в подкреплении должны иметь экипаж в достаточном для передвижения количестве;
- нельзя включать в один и тот же отряд подкрепления “большие” юниты (поезда, большие корабли) и обычные юниты одновременно.

## Генератор подкреплений

Использование встроенного генератора подкреплений особенно полезно при разработке многопользовательских миссий, где подкрепления должны быть сбалансированы и, в идеале, равнозначны для каждой из сторон. При помощи шаблонов подкреплений можно значительно облегчить свою работу.

При нажатии кнопки “Генерировать” на экран выводится диалоговое окно гене-

ратора подкреплений, в котором становятся доступны следующие функции.

**Нация**, для которой будет сформировано подкрепление. Для однопользовательских миссий имеет смысл выставить одну определенную нацию, и, напротив, при создании мультиплеерных миссий выберите “Все” для равнозначного набора подкреплений всем сторонам.

**Имя подкрепления (ий)**, если подкрепление создается для всех наций сразу, имя присваивается автоматически соответственно нации.

**Несколько слотов**, в которых вы можете выбрать имя шаблона и число повторений этого шаблона. Например, вы можете указать “Взвод средних танков” и “4” как число повторений. Это значит, что сгенерированное подкрепление будет состоять из четырех отрядов средних танков.

При нажатии на ОК будет сгенерировано одно (если выбрана определенная нация) или пять (если выбраны все нации) подкреплений.

## Группы

В этом диалоговом окне производятся настройки для определенной группы. Для вызова этой функции выберите опцию “Юниты” из дерева инструментов и затем щелкните правой кнопкой мыши по номеру группы в окне списка групп. Если вы будете вызывать этот диалог из главного меню, вам понадобится вручную ввести индекс желаемой группы в поле и нажать кнопку “Активировать”. Когда вы таким образом выберете группу, вам станут доступны для редактирования все ее настройки.

## Секция “Войска”

Здесь можно увидеть общее количество юнитов указанной группы на карте, в том числе находящихся на борту других юнитов (например, в грузовиках).

## Секция “Подкрепления”

Здесь вы можете установить настройки для автоматически посылаемых (без скрипта) подкреплений. Когда для группы отмечен флажок “Посылать автоматически”, “погибшие” юниты из этой группы при наступлении определенных условий посылаются обратно на карту в качестве подкреплений (вообще-то, по сути это будут уже новые юниты, однако их характеристики и состав переносятся без изменений).

## Секция “Поведение”

Здесь можно отредактировать настройки поведения (AI) групп. Подробно о моделях поведения, как и о скриптах (с которыми они тесно связаны), рассказано в прилагаемом к игре html-руководстве; мы же воздерживаемся от их описания по неоднократно указанным причинам.

## Описание (цели) миссии

Описание миссии – это тот текст, который отображается в брифинге игры. Желательно делать его лаконичным и понятным, разбитым на пункты (например: 1) захватить аэродром на северо-западе карты; 2) оборонять его в течение 15 мин., после чего прибудут подкрепления; 3) окончательно разгромить и уничтожить вражеские войска). Разумеется, текст брифинга должен на 100% соответствовать содержанию миссии.



## Всплывающие сообщения

Здесь вы можете отредактировать всплывающие сообщения, которые позже будут доступны в скриптах.

В вашем распоряжении 64 слота. Каждое такое сообщение состоит из текста и звукового сигнала (не обязательно).

Редактирование просто: выберите слот сообщения из списка, затем выберите звук и введите текст в окне ниже. Желательно применять такие сообщения для информирования игрока о событиях (например: “Подкрепления прибывают через 10 мин.”) или же, в неординарных случаях, для реплик персонажей (например: “КОМАНДИР: “Вперед! За Родину!””).

## Дополнительные установки

В этом диалоговом окне вы можете установить минимальное и максимальное количество игроков и команд. Количество игроков – от 2 до 12. Количество команд – от 2 до 4. Эта функция используется только при создании мультиплеерных миссий, в сингловых же количество игроков ограничено четырьмя.

Также здесь вы можете установить погодные условия миссии (например, дождь или снег).

## Вид

Позволяет открыть/закрыть панели инструментов согласно вашим предпочтениям (и разрешению экрана).

## Справка

Выводит краткую справку о редакторе.

## Дополнительные функции

Существуют еще три функции, не отображенные в игровых меню. Они вызываются нажатием функциональных клавиш F3-F5.

**F3** – показывает сетку ячеек и информацию об их состоянии (проходимы, заблокированы и т.д.)

**F4** – на время нажатия скрывает все вертикальные объекты (которые могут загораживать другие элементы карты).

**F5** – показывает разметку аэродромов.

## Редактирование ландшафта

### Работа с текстурами поверхности

Графические элементы (трава, почва, вода и т.д.)

Просто и легко: выбираем нужный тип поверхности и рисуем, рисуем, рисуем... Если что-то не так сделали – не беда, любые действия можно отменить правой кнопкой грызуна (кстати, это относится и к любым другим операциям).

### Установить яркость

Позволяет имитировать выпуклости/впадины путем придания участку поверхности определенной градации яркости (от темного к светлому).

### Осветлить/Затемнить

Несколько более удобный инструмент





для изменения яркости. Левая кнопка мышки осветляет участок ландшафта, а правая, наоборот, затемняет.

**Стереть**

Удаляет любой элемент карты.

## Размещение объектов

Панель инструментов слева предоставляет широкий выбор объектов ландшафта, от указателей и фонарных столбов до скал и участков дороги. Также, помимо очевидных “дорог” и “зданий”, присутствуют т.н. “свободные”, “вертикальные” и “горизонтальные объекты”. Поясню: свободные объекты – это все, что не блокирует передвижения любых юнитов; горизонтальные объекты могут быть преодолены только тяжелой техникой, а вертикальные – только уничтожены взрывами.

Можно как выбрать объект из списка и спокойно разместить хоть сотню его копий, так и воспользоваться опцией “случайный”, при выборе которой объект после каждого клика будет меняться на новый (это полезно при создании лесных массивов). С помощью клавиши пробела или ползунка “Здоровье” можно изменять степень поврежденности объекта.



С помощью опции “Сохранить/загрузить объекты” можно сохранять на диске группы объектов и, соответственно, переносить их с одной карты на другую или просто размещать их копии (а вот этот прием незаменим при создании городских кварталов).

## Автоматическая генерация объектов

При помощи опции “Генерировать автоматически” можно размещать на карте вдоль нарисованной кривой линии длинные участки дорог, обрывов и т.п. Кривая, разумеется, проводится мышью (практически как в PaintBrush’e). После ее размещения выберите тип объектов из списка и нажмите кнопку “Построить”. Отмена производится кнопкой “Удалить”. Также имеется возможность развернуть ряд объектов на 180 град (“Перевернуть”), установить степень прилегания объектов к кривой (“Приоритет кривой”) и выбрать степень их отдаленности от кривой (“Точные окончания”).

## Видимость

Можно изменять уровень видимости на карте, размещая поля повышенной и пониженной видимости (первые выглядят как зеленые квадраты, а вторые – как пустые квадратные рамки). При условиях повышенной видимости юнит “видит” дальше на несколько клеток, а при условиях пониженной его линия обзора обрывается на уровне поля пониженной видимости.

Размещаются эти поля так: левый клик инвертирует значение поля (с повы-

шенной видимости на пониженную и наоборот), а правый – отменяет инвертацию.

## Зоны

Зоны необходимы для использования скриптов, связанных с определенными участками карты (например, приказ юнитам пройти в ту или иную область карты). Всего на карте может быть не более 63-х зон (64-я зарезервирована и означает всю карту целиком). Зоны наносятся левой (и стираются правой) кнопкой мыши, и обозначаются на карте как маркированные голубым квадраты. Зоны не могут накладываться друг на друга. Все размещенные зоны отображаются в таблице внизу экрана, откуда можно одним кликом перейти к нужной зоне.

## Маркеры

По своей функции маркеры сходны с зонами, однако они указывают не на область карты, а на какой-либо объект (мост, здание). Также они определяют позиции дирижаблей в мультиплеере. На карте можно расставить не более 100 маркеров. Как и зоны, все маркеры отображаются в таблице внизу экрана, откуда можно быстро перейти к нужному маркеру.

## Звуки

Фоновый звук можно разместить в любой части карты. Такие звуки имитируют журчание воды или, скажем, пение птиц в лесу. Для размещения звука нажмите “Добавить новый”, а для изменения настроек уже размещенного – “Редактировать имеющийся”. У каждого звука имеются следующие параметры:

**Радиус**

Радиус (в ячейках), в котором слышен звук.

**Приоритет**

В том случае, если звуковые каналы переполняются (например, во время особо масштабного боя), звуки с более низким приоритетом отключаются.

**Задержка min**

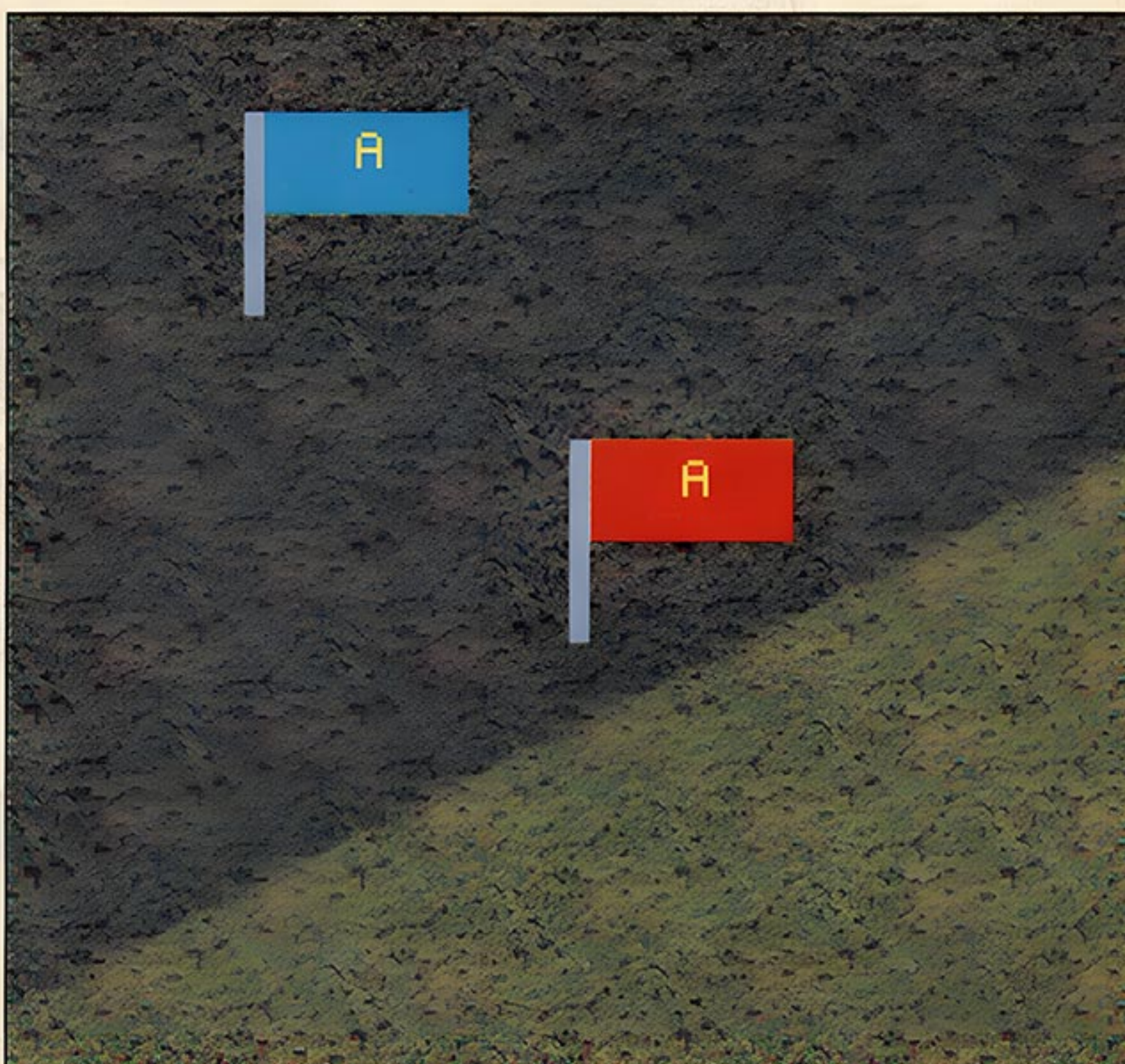
Минимальная задержка между повторениями звука (в секундах).

**Задержка max**

Максимальная задержка между повторениями звука (в секундах).

## Флаги

Флаги (они же ворота) используются для ввода подкреплений на карту. Флаг включает в себя точку входа (место на гра-



Именно на таком расстоянии от границы карты нужно размещать точку входа (красный флаг)

нице карты, где появляются юниты) и пункт назначения (в который направляются появившиеся юниты). Пункт назначения не должен соприкасаться с точкой входа (иначе могут возникнуть заторы). Кроме того, точка входа должна располагаться строго на границе миссии (не карты!), т.е. на границе между собственно картой и отделенным от нее светлым участком (см. скрин). Только в этом случае по-



Первая миссия в кампании за англичан и фотография времен второй мировой, чувствуете некоторое сходство?

явится возможность редактировать ширину зоны входа.

Флаги обозначаются латинскими буквами от A до P, что отражено на панели инструментов.

Для размещения точек входа и пунктов назначения выберите “Флаги” из дерева инструментов. Точка входа (красный флаг) наносится левой кнопкой, а пункт назначения (голубой флаг) – правой. Для удаления флагов существует опция “Удалить”.

## Минные поля

Мины размещаются по тем же правилам, что и текстуры ландшафта. В настройках можно выбрать тип мины и ее принадлежность к одной из команд (команде не опасны “свои” мины).

## Аэродромы

Аэродром состоит из точек стоянки (ангаров), точки взлета и точки посадки самолетов, а также некоторой области (рулежных дорожек или просто “области перемещения”), в которой самолет может перемещаться.

Разметка области перемещения осуществляется левой кнопкой после выбора опции “Область” из дерева инструментов. Можно регулировать размер кисти клавишами + или -. Непосредственно самолет занимает 9 (3x3) клеток, так что область перемещения должна быть достаточно широкой.

Точки стоянки, взлета и посадки также выбираются из дерева инструментов и размещаются левой кнопкой. Все эти точки должны быть соединены с областью



перемещения самолета. Точки взлета и посадки могут быть размещены только в единственном экземпляре, а точки стоянки — в количестве, не превышающем 16.

## Дополнительные настройки

Доступны следующие установки.

### Блокировать

Блокирует ячейки карты (юниты не смогут перемещаться по ним).



### Запретить волны

Запрещает анимацию волн на помеченных ячейках карты.

### Броды

Делает ячейки проходимыми как для кораблей, так и для наземных юнитов.

### Запретить понтоны

В помеченных ячейках запрещено строительство понтонных мостов.

### Полный запрет

Ячейка не проходимая, не просматривается и не простреливается.

## Юниты

### Размещение юнитов

Для работы с юнитами выберите категорию “Юниты” из дерева инструментов. Перед вами появится окно, в котором вы сможете создавать новые или редактировать имеющиеся юниты. Одновременно во вспомогательное окно загружается таблица групп.

Нажмите кнопку “Добавить новый”. Откроется окно “Юниты и пассажиры”, в котором вы можете выбрать юнит из разных категорий (внимание! В официальной руссобиговской версии шрифт на названиях категорий “поплыл”, и вам придется узнавать, что есть что, методом научного тыка. Впрочем, это одноразовая

и совершенно не сложная процедура). Выберите желаемый юнит, установите необходимые настройки и нажмите ОК. Курсор мыши теперь изменится на изображение выбранного юнита, и вы сможете размещать его на карте левым кликом (соответственно, удалить юнит с карты можно правым кликом). Настройки юнита также можно изменить в полях редактирования внизу дерева инструментов (причем принадлежность юнита к игроку устанавливается только в поле редактирования).

Еще одна возможность режима “Добавить новый” состоит в возможности выбора юнита из списка прямо в дереве инструментов. Нажмите символ + рядом с категорией “Юниты”, выберите национальную принадлежность и собственно юнит. Однако в этом случае юнит будет размещен на карте с установками по умолчанию (впрочем, никто не помешает вам изменить их способом, описанным выше).

Кстати, размещать на карте “большие” юниты (крупные корабли, бронепоезда) можно только с помощью соответствующих скриптов, связанных с подкреплениями.

## Изменение настроек юнитов

“Редактировать имеющийся” позволяет изменить настройки уже размещенного юнита. Чтобы войти в этот режим, нажмите на кнопку “Редактировать имеющийся” или надавите (нежно, чтобы не спугнуть) пробел. Чтобы изменять настройки нескольких юнитов одновременно, обведите желаемые юниты рамкой по левому клику. Впрочем, никто не помешает вам выбрать и одиночный юнит, нажав на нем левой кнопкой мыши, или, удерживая клавишу shift, добавить юнит к уже выбранным. После того как юнит(ы) будут выбраны, можно изменить их настройки в поле редактирования внизу дерева инструментов.

## Юниты и пассажиры

Диалоговое окно “Юниты и пассажиры” является одним из самых важных компонентом редактора. Оно используется при размещении юнитов на карте, при редактировании подкреплений и при добавлении десанта.

Окно диалога состоит из трех частей: “Список юнитов”, “Настройки юнитов” и “Контейнер” (куда “складываются” юниты, отсюда и название). Ниже расположены кнопки ОК и “Отмена”, а также поле ввода имени подкрепления.

### Список юнитов

Левая часть — это список различных типов юнитов. Она содержит кнопки выбора национальной принадлежности и категорий юнитов, а также собственно список различных юнитов.

Для выбора нужного юнита первым делом вы должны определить нацию и класс. Для этого нажмите на соответствующие кнопки, что приведет к появлению в поле ниже соответствующего списка юнитов. Кликните на интересующий вас юнит, чтобы выделить его. Как только юнит будет выбран, его увеличенная картинка появится в поле отображения в средней части диалогового окна.

Если желаете, можете выбрать более одной нации или класса одновременно.

Для этого удерживайте нажатой клавишу shift при нажатии на кнопки. Когда, например, вы выбираете “GB” (Great Britain, Великобритания) и “Пехота”, дополнительно можете выбрать “Экипаж” — тогда все эти юниты будут загружены в поле списка.

## Установки юнитов и информация

Окно настройки юнитов состоит из следующих элементов.

### Поле с изображением юнита

Здесь отображается увеличенное изображение выбранного из списка юнита. Также в этом поле могут отображаться такие символы, как знак вопроса (означает, что юнит еще не выбран) или стрелка (редактирование настроек выбранного юнита в контейнере (см. ниже).

### Поле описания

Содержит описание юнита (очевидно, не правда ли?).

### Поля настроек для редактирования

Позволяет настроить шесть основных характеристик юнита (см. ниже).

### Экип.(аж) и Пасс.(ажирь)

Кнопки для переключения в режимы редактирования экипажа и пассажиров юнита

### Уст.(ановить) и Получить

Кнопки для работы с пулом юнитов (вкратце, пул используется в скриптах, связанных с переносом юнитов из миссии в миссию).

Каждый юнит на карте обладает следующими настраиваемыми характеристиками:

**Здоровье:** Представляет степень повреждения юнита в процентах.



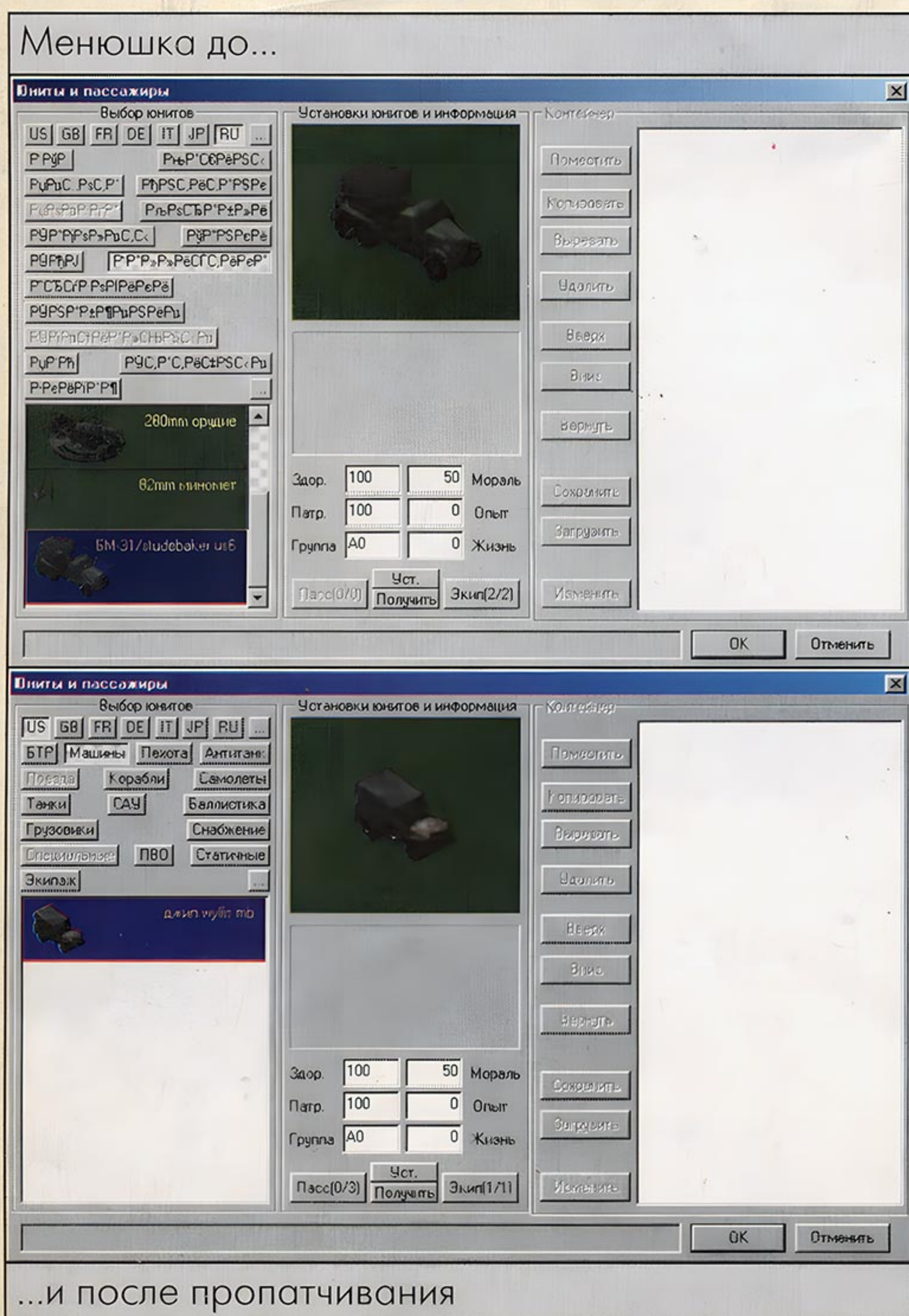
**Совет:** если расставить на карте юниты с параметром Здоровье=0, то сразу же после начала миссии они погибнут. Таким образом можно размещать на картах трупы и подбитую технику в качестве декораций.

**Патроны:** Определяет количество боеприпасов юнита в процентах. Некоторые юниты используют больше чем один вид боеприпасов; данный параметр влияет на все виды одновременно.

**Опыт:** Определяет опыт юнита в процентах. Чем выше это значение, тем эффективнее сражается данный юнит.

**Мораль:** Определяет “моральную устойчивость” юнита в процентах. Если значение морали ниже отметки в 50 процентов — понижается значение опыта юнита, а если выше — опыт юнита повышается.

**Группа:** Определяет принадлежность юнита к группе. Индекс группы варьируется от “A0” до “J9” (итого 100 возможных групп). Принадлежность к группе является определяющим фактором работы скриптов и установок AI.







В Sudden Strike II нет зимних ландшафтов, максимум возможного — положить что-то отдаленно напоминающее снег отдельным объектом. Поэтому большинство зимних миссий выглядят, как будто дело происходит ранней осенью, идет снег, а деревья стоят зеленые

**Жизнь:** Определяет число дополнительных жизней юнита, которое может составлять от 0 до 255. Количество жизней равно количеству раз, когда “погибший” юнит может быть повторно вызван в качестве подкрепления (см. выше).

Кнопки *Экип.(аж)* и *Пасс.(ажирь)* позволяют вам отредактировать экипаж или пассажиров юнита. Можно изменять их настройки точно так же, как и в случае с обычными юнитами. Количество мест экипажа и пассажиров ограничено. Невозможно добавить в юнит больше экипажа или пассажиров, чем это предусмотрено для конкретного юнита. Кроме того, желательно в качестве экипажа и пассажиров выставлять исключительно пехоту. Один танк внутри другого — это как бы вам сказать полечче... Бред, в общем.

## Содержимое контейнера

Левая часть содержит список содержимого контейнера, выбранного в данный момент, а также кнопки редактирования. В том случае, если вы редактируете юнит целиком, эта часть не активна.

Имеются следующие опции.

**Поместить**

Добавляет текущий юнит в контейнер

**Вернуть**

Копирует выбранный в контейнере юнит в текущий юнит и снимает выделение.

**Вырезать**

Копирует и удаляет юнит.

**Удалить**

Удаляет выбранный(е) юнит(ы).

**Вверх**

Перемещает выбранный юнит вверх по списку. Применяется, только когда выбран юнит целиком.

**Вниз**

Аналогично предыдущему, только юнит перемещается вниз.

**Сохранить**

Сохраняет содержимое контейнера.

**Загрузить**

Загружает сохраненное ранее содержимое в контейнер (текущее содержимое теряется).

**Исправить**

Позволяет изменить настройки юнитов в контейнере.

Также имеется возможность редактирования юнитов внутри контейнера. Для этого выберите юнит левым кликом (для выделения нескольких используйте shift+левый клик). После этого в поле отображения юнита появится стрелка, указывающая вправо на контейнер, и опции выбранного юнита появятся в полях редактирования настроек. (Если все выбранные юниты имеют одинаковые опции — все они отобразятся, если нет — поля останутся пустыми). Отредактируйте настройки выбранного юнита и нажмите кнопку “Изменить”. Изменения вступят в силу.

Этим способом вы можете изменять шесть основных опций юнитов. В том случае, если вам надо поменять настройки пассажиров или экипажа, после выделения юнита в контейнере нажмите кнопку “Вырезать”. Юнит перейдет в список текущих и исчезнет из контейнера. Теперь отредактируйте экипаж, пассажиров или их настройки. Нажмите кнопку “Поместить”. Юнит снова попадет в контейнер.

## Редактирование групп

При создании миссии очень важно определить группы, в которые и объединены юниты. Для этого используется таблица групп во вспомогательном окне.

В таблице представлено 100 групп. В каждой из этих ячеек представлено число юнитов группы, а также цвет, показывающий принадлежность юнитов группы какому-либо игроку.

В режиме “Добавить новый” (юнит) вы можете левым щелчком мыши пометить желаемую группу. Все следующие новые юниты будут добавляться к этой группе.

В режиме “Редактировать имеющийся” (юнит) имеются следующие возможности:

**Левый клик** — переносит все выбранные юниты (включая пассажиров) в выбранную (щелчком мыши) группу

**Shift + левый клик** — переносит ТОЛЬКО пассажиров выбранного юнита

**Alt + левый клик** — выбирает юниты группы и отменяет предыдущий выбор

В обоих перечисленных режимах имеется возможность правым щелчком мыши на группе вызвать окно, в котором можно отредактировать свойства группы.

## Создание собственной кампании

Напоследок мы расскажем вам, как объединять миссии в кампанию. Для этого вам придется выполнить следующие шаги:

- 1) создайте все миссии, которые должны входить в кампанию (не забудьте, вы должны откомпилировать их как миссии кампании);
- 2) сохраняйте ваши откомпилированные кампании в папке maps/custom\_campaign;
- 3) создайте простой текстовый файл с именем info.txt в той же папке, где вы сохранили откомпилированные данные. Для каждой кампании в этом файле необходимо отвести 2 строки: первая — имя кампании, вторая — должна состоять из 2 цифр, разделенных пробелом. Первая цифра — номер карты, вторая — номер миссии. Например:

— Начало —

Кампания №1: “Курская дуга”

5 2

Кампания №2: “Взятие Кенигсберга”

12 4

— Конец —

Здесь вы видите установки для двух кампаний. Одна начинается с карты 5, миссии 2; другая — с карты 12, миссии 4;

4) теперь объедините все содержимое папки custom\_campaigns с помощью программы sue-Tool. Для этого в командной строке напишите: sue “c:\мои кампании.sue” “c:\program files\Sudden Strike II\maps\custom\_campaign\”;

5) полученному файлу присвойте расширение “.ssx”, то есть “мои кампании.ssx”;

6) скопируйте итоговый файл в папку “Maps/Addons”;

7) играйте!

## Вместо заключения

Наш рассказ о создании собственных миссий для Sudden Strike 2 подходит к концу. Напоследок хотелось бы посоветовать вам только одно: уважайте историю. История — она такая, легкомысленного отношения к себе не прощает. Зато, если отнесетесь к ней с должным почтением, награда будет стоить потраченных бессонных ночей и километров мышинного пробега!

Удачи вам в вашем творчестве!

Н





# Патриот-точка-ру

ПАТРИОТИЗМ

Преданность и любовь к своему отечеству, к своему народу  
Словарь "живого" русского языка  
С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой

Поговорим о патриотизме. Не о дешевом "раньше было лучше" патриотизме, не о фальшивом "понаехали тут" патриотизме, а о том понятии, которое, за последние несколько лет практически потеряло свое значение.

Патриотических сайтов в рунете не так уж и много. Не "националов" со свастиками - их пруд пруди, а нормальных порталов, посвященных истории. Из серьезных, кроме sudden-strike.ru, можно вспомнить только логово симуляторщиков на sukhoi.ru, несколько исторических страничек да пару крупных сайтов моделлистов. И все. Некому больше прославлять отечество. Сравните с сотнями немецких и тысячами американских сайтов, специализирующихся на этой же тематике.



Знакомство с www.sudden-strike.ru произошло более чем обыденно. Бесконечный стрейф по сети с целью что бы такое получше и фриварное найти на диск, в поисках новых модов, аддонов и прочей мишуры привел на сайт с аляповатым дизайном и кривыми html-таблицами.

Широкий набор скринов, большой архив миссий, но ничего необычного. Просто неплохой фанатский сайт. А вот удивило меня то, что на игровом форуме среди таких животрепещущих постов как "где достать рипнутую версию Sudden Strike?" и "как пройти миссию №Б" активно обсуждались особенности кумулятивных снарядов. Настолько активно, что в ход пошли сканированные чертежи, подробные описания и сравнительные характеристики брони наших и американских танков.

Второй раз о sudden-strike.ru я услышал через несколько месяцев из пресс-релиза "Руссобита". Так мол и так, "добро пожаловать на официальный сайт "Противостояния", который наша компания поддерживает". Зашел. Замечатель-

но.

Добавился большой архив военной музыки. Уже потом я узнал, что Дмитрий Худяков, один из сотрудников "Радио Слово", специально оцифровывал со старых кассет и пластинок более 400 песен. А тогда архив песен просто перекочевал в мой playlist.

Помимо стандартного для всех форумов набора придурков, по адресу www.sudden-strike.ru/forums обитают более чем интересные личности, многие из которых к воинской службе имеют самое непосредственное отношение.

Сейчас Sudden-strike.ru это и регулярные сетевые турниры и архив карт-миссий-модов для "Противостояния", и статьи о редактировании игры. Но сам по себе sudden-strike.ru, это исторический портал, посвященный Великой Отечественной. И это здорово. Если мы не будем помнить и ценить свою историю, то кто это сделает за нас?



P.S. Адрес www.patriot.ru еще свободен. Мужики, купите, пока какой-нибудь онлайн-магазин не подсутился

## Военно-исторический Немного о USSR, APRM и песнях второй мировой

Удивительно, за какой краткий промежуток времени смог SuddenStrike.ru вырасти в полноценный портал. Особая "вина" в этом идеолога сайта - Вячеслава "Syavich" Огира.

**Навигатор Игрового Мира:** Здравствуйте, Вячеслав. Что для вас значит подразделение USSR, какую должность вы в нем занимаете, какие цели перед собой ставите?

**Syavich:** Добрый день! Ну начнем с того, что идея создания Боевого Виртуального Подразделения [USSR] родилась из-за особенностей игры Sudden Strike/"Противостояние", которая предусматривает погружение игрока в атмо-

сферу второй мировой и Отечественной войны и дает возможность хоть и отдаленно, но все же почувствовать себя на месте наших дедов и прадедов, которые боролись за нашу свободу непосредственно в той войне. Поэтому неудивительно, что бойцы-ветераны нашего сайта и любители истории ВМВ с хорошим интернет-каналом изъявили активное желание быть призванными в нашу виртуальную армию и принять непосредственное участие в боях на международных фронтах с кланами Германии, Италии и других стран.

Для меня подразделение [USSR] - это группа людей, объединенных общей идеей популяризации изучения Истории второй мировой войны среди молодежи, увлеченных мультисражениями на различных фронтах Sudden Strike, обсуждения и реализация в игре плюсов и минусов всей без исключения советской техники 1939-1945 годов. В виртуальном подразделении я занимаю должность Начальника Генерального Штаба БВП [USSR], в руководстве БВП вместе со мной находятся бойцы [USSR]Bengan и небезызвестный в рунете создатель виртуальной "Нашей Армии" по игре Operation Flashpoint [USSR]Сер||{ант.

Команда у нас очень сплочена в достижении поставленных задач, работы много, поэтому в "невоенное" время занимаемся рутинной: проведением собеседований с призывниками, работой над сайтом подразделения, оформлением отчетов о проведенных боях, обсуждением с бойцами тактики и стратегии ведения боя с различными кланами на различных полигонах и т.п. Среди основных целей, которые мы преследуем, выделю объединение всех мультибойцов лучшей военно-стратегической RTS на тему второй мировой войны - игры Sudden Strike/"Противостояние", популяризация истории ВМВ, а также участие лучших из лучших бойцов, так званого отряда быстрого реагирования ОБР в международных боях, чемпионатах и турнирах с иностранными армиями. В основном - немецкими, что неудивительно, ведь все наши бойцы ценят и уважают подвиг наших дедов и прадедов, поэтому в сетевых боях все играют советскими юнитами. Даже несмотря на то, что в серии мода APRM (с которым в основном и ведутся игры в Интернете) русские юниты заведомо слабее - не реализовано некоторое число







плюсов и минусов нашей и немецкой техники.

**НИМ:** Расскажите нам о структуре USSR, кто входит в него, какие принципы положены в основу организации, по каким играм проводите турниры.

**S:** У нас есть опыт в организации виртуальных боевых подразделений, особенно это касается моего товарища по оружию [USSR]Сер[анта, поэтому стараемся не повторять ошибок предыдущих проектов. Игра - о второй мировой войне 1939-1945 годов, поэтому организация вооруженных сил максимально соответствует структуре Советской Армии тех годов, включая звания, должности, систему медалей и орденов за заслуги.

Наш штаб и подразделение состоят из соответствующих служб, отделов и управлений, таких, как служба внешней разведки, учебная часть, управление связи и информации, отдел материально-технического обеспечения, служба контрразведки, отдел международных отношений и т.п. Отдельно следует отметить отличную работу отдела материально-технического обеспечения во главе с бойцом [USSR]Incognito, в котором создаются карты, как боевые для международных

арен, так и учебные, для отработки курсантами различных тактических приемов. Существует у нас и Курс молодого бойца, в котором, изъявившие желание стать бойцом БВП [USSR], проходят обучение, сдачу ряда нормативов, собеседование, и в конце - сдают экзамен на знание всевозможных тактических приемов ведения боя инструкторам [USSR] из состава бойцов ОБР. Столь жестокий отбор обусловлен необходимостью поддержания престижа Подразделения на международной арене, поэтому к международным боям допускаются лишь опытные бойцы-ветераны БВП, а курсанты в это время проходят обучение, приобретают полезные навыки и опыт и допускаются к внутреклановым и внутрирунетовым боям с другими кланами СНГ. На данном этапе игры проводятся с модом APRM для Sudden Strike, но в будущем бои будут проводиться с модом APRM WORLD WAR TWO для Sudden Strike 2. Ну и наконец один из отделов нашего БВП будет переквалифицирован в первый в РуНете клан по игре "Блицкриг", тоже военно-исторической стратегии, разрабатываемой компанией Nival, которая обещает стать достойным продолжением дела, начатого "Противостоянием".

**НИМ:** Сайт sudden-strike.ru существовал задолго до того как стать официальным порталом SS2. Как получилось, что из фанатского ресурса твой портал превратился в официальный сайт "Противостояния 4"?

**S:** Да, наш сайт прошел весь путь развития от фанатской странички на "на-

### Между прочим...

Репертуар военных патриотических песен, от "Марша китайских коммунистов" и до "Вставай, страна огромная" действительно звучит в эфире радиостанции "Радио "Слово". Услышать, которое, к сожалению, в Москве и Питере, вряд ли получится. А, скажем, в Новосибирске - пожалуйста, ДВ, частота 270 кГц.

роде" на пару страниц до самого крупного в РуНете военно-исторического и игрового портала.

Неоценимую помощь в деле популяризации игры и нашей идеи оказала компания "Руссобит-М", локализатор серии Sudden Strike в СНГ и странах Балтии, которая взяла под "свое крыло" наш сайт, дала нам статус "официального ресурса локализации Sudden Strike", поддержала нашу инициативу и предоставила все условия для плодотворной работы. Компанией был куплен домен sudden-strike.ru, ежемесячно оплачивается 700 мегабайт хостинга с неограниченным трафиком и возможностями сервера (кто ведет подобные ресурсы понимает, что это такое), что позволяет нам держать файловый архив, в том числе самую крупную в РуНете коллекцию фронтовых песен на нашем сервере. Сейчас мы тесно сотрудничаем с компанией и совместными усилиями стараемся исправлять ошибки игры Sudden Strike в русской локализации - серии "Противостояние", а также помогать делать действительно качественные локализации на благо всех фанов этой исторической стратегии. Поэтому хочу поблагодарить компанию "Руссобит-М" за поддержку инициативы создания одного из самых крупных в РуНете игровых







сообществ по отдельно взятой локализации - серии "Противостояние".

**НИМ:** Мы знаем, что ты был в команде "Руссобита", проводившей локализацию SS2. Каково это переводить игру сделанную русскими разработчиками для немцев?

**S:** Да, в игровом бизнесе возможны любые курьезы, поэтому не стоит удивляться тому, что "Противостояние 4" до русского фана прошла путь Россия - Германия - Россия. Питерская команда Fireglow создала игру Sudden Strike 2 для немецкого издателя CDV изначально на немецком языке, а уже потом "Руссобит-М" взяла игру на локализацию. "Противостояние IV" - возможно лучшая локализация "Руссобита" за всю серию Sudden Strike. При переводе были учтены недочеты и ошибки предыдущих игр.

В "Противостоянии 4" изначально прошит патч до версии 2.0, который исправляет ошибки в движке от Fireglow, игра полностью совместима в мультиплеере по сети и через Интернет с западными версиями. Исторически достоверно переведены названия всех боевых единиц на поле боя, сделана хорошая студийная озвучка, внесены исправления в редактор, отлично переведен огромный мануал.

Считаю своим долгом предостеречь всех фанов серии от покупки пиратского Sudden Strike 2. Дело в том, что к пиратам попали ранние версии движков "Противостояния 4", если вы приобретете нелегальный диск с "Противостоянием" версии 1.9 и ошибками в русской кодировке (абсолютно все пиратки версии - 1.9, ошибки были исправлены лишь в версии 2.0), то не сможете играть в миссии, созданные нашими картоделами. В связи с этим покупка пиратской версии полностью лишит вас возможности насладиться качественной игрой и устанавливать архивы новых карт с нашего портала.

**НИМ:** Расскажите нам об APRM team. Все, что мы знаем Allied Power Realism Mod - это одна из самых популярных модификаций за всю историю редактирования игр. Но кто и когда составил костяк команды APRM?

**S:** Allied Power - немецкая команда, которая создает серию модов для игры Sudden Strike/Sudden Strike 2. Эта серия действительно является самой популярной среди фанов и, скажу вам, не зря. Модификации были сделаны, чтобы сделать игру более впечатляющей и реалистичной, было внесено массу изменений в тактико-технические характеристики юнитов, совершенно другое озвучивание

всех видов юнитов, были добавлены новые взрывы и камуфляжи для техники, новые ландшафты, новые карты и многое другое. В последней модификации - APRM 4.04 для Sudden Strike нами была впервые реализована технология, позволяющая создавать абсолютно новые юниты, дома, солдат, не основываясь на старых файлах. Фактически, при наличии желания и свободного времени можно создать совершенно новую игру со своей графикой, геймплеем и т.п. Поэтому не удивительно, что к модам нашей команды такое пристальное внимание со стороны фанов. Костяк команды APRM составили два немецких энтузиаста Viper и Lancelot, теперь же команда насчитывает 18 людей - профессионалов своего дела.

**НИМ:** И если уж зашла речь об APRM, то собираетесь ли вы выпускать мод для "Противостояния 4"?

**S:** Что касается мода для Sudden Strike 2/"Противостояние 4", то он сейчас в процессе разработки, и надеюсь, если ничего не изменится, успешно выйдет в свет через пару месяцев. Правда, пока неизвестно, в каком виде он будет представлен, вес у него за 300 мегабайт, но то, что нового будет очень много - без сомнений. Новые ландшафты, дома, звуки, солдаты, техника и многое другое. Приоткрою немного завесу создания мода и скажу, что мы даже введем окопы! Команда тесно сотрудничает с немецким издателем CDV, сейчас решаются проблемы с копирайтами, и в случае успешного результата - ничто не помешает Allied Power завершить работу над модом для Sudden Strike 2 и, возможно, версией для "Противостояния 4".

**НИМ:** Какие ваши планы на будущее? Все ограничится Sudden Strike, или вы собираетесь в дальнейшем взяться и за другие игры?

**S:** Планов и замыслов много, тема Истории Второй Мировой войны и ее популяризация среди молодежи рунета стала неотъемлемой частью моей жизни, поэтому, дальнейшая работа тем или



иным образом будет связана с военно-стратегическими играми. Тема второй мировой войны в RTS стала довольно популярной и весьма хорошо позиционируется на игровом рынке, неудивительно, что создается немало игр схожей тематики, среди которых особенно выделяю "Блицкриг" от Nival и "Вторую Мировую" от "1C", выхода которых с нетерпением жду.

А как оно будет дальше - посмотрим.

**НИМ:** Счастливо и удачных сражений!

**S:** Счастливо. С нетерпением ждем всех на нашем сайте. Отдельное спасибо хочу сказать ребятам - энтузиастам, которые стояли у истоков фан-движения игры "Противостояние" в СНГ - это Виктор Иванчиков aka strateg, Андрей aka Fox Mulder, Смагин Михаил aka Stirlitz, а также человек по имени Ingvar, сайт которого <http://edit.nsc.ru> - один из лучших для картоделов. Со мной вы всегда можете связаться по адресу: [syavich@sudden-strike.ru](mailto:syavich@sudden-strike.ru)



Allied Power Realism Mod для "Противостояния 4", некоторые детали взяты из Sudden Strike Forever, некоторые фанаты нарисовали сами





# ЧЕРНЫЙ КВЕСТ ОТ КОМПАНИИ "БУКА"



Не рекомендуется к просмотру  
людям с неустойчивой психикой,  
беременным женщинам, детям...



## Сводка криминальных происшествий

**14 марта**

В подвале одного из домов обнаружены сильно обезображенные тела четырех человек. Жертвами оказались нигде не работающие лица без определенного места жительства. Версия о бандитской разборке не подтвердилась.

**17 марта**

В городском парке обнаружены трупы двух молодых девушек. Опознание жертв затруднено. Прокуратура не дает никаких комментариев.

**19 марта**

Найдено еще три тела в различных частях города. Следствием выдвинута версия о маньяке.

**26 марта**

За неделю еще одиннадцать трупов. ФСБ направляет агентов для взаимодействия со следственной группой.

**4 апреля 2019 года.**

Общее количество жертв неуловимого убийцы в городе Чернозерске достигло семидесяти восьми. Население в панике покидает город.

Расследование зашло в тупик...

# ЧЕРНЫЙ ОАЗИС

По вопросам оптовых закупок  
обращаться по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru)



**бука®**  
BUKA ENTERTAINMENT  
[WWW.BUKA.RU](http://WWW.BUKA.RU)



# Было гладко на бумаге

The image is the cover art for the video game RalliSport Challenge. It features a yellow vertical banner on the left with the game's title 'RALLISPORT CHALLENGE' written vertically. The main artwork is divided into three horizontal sections. The top section shows a blue Ford Focus and a red Ford Focus racing on a snowy, icy road. The middle section shows a large, heavily damaged orange rally car in a forest setting, with the quote 'It's fast, it's furious, and it has to be yours. Go get it now!' and the name 'Peter Schindler, IGN' below it. The bottom section shows a purple Ford Focus and a white Ford Focus racing on a dirt road. The Microsoft Game Studio logo is in the bottom right corner, and an ESRB 'E' rating box is in the bottom left corner.

Во всех дисциплинах кроме классического ралли вам будут противостоять оппоненты

Для начала, собственно, о том, какие виды ралли пытается симулировать Rallisport Challenge. В отличие от своих конкурентов, которые в подавляющем большинстве посвящены классическому ралли, детище DICE пытается поразить игрока широтой охвата. Всего представлено четыре дисциплины. Первый вид - просто ралли. Далее идет Hill Climb. Фактически, это обычный раллийный спецучасток, но с одной отличительной особенностью. Движение только в гору. Следующий вариант - Rallycross. Кстати, авто-





У этой машинки под капотом 850 лошадиных сил!

мобили в ралли-кроссе и Hill Climb – самые злые раллийные аппараты на планете. Их невероятные турбо-двигатели выдают от пятисот до тысячи лошадиных сил. Представляете, что это за монстры. Ну, а последний вид соревнований – Ice Racing. Наиболее тягучий и медленный вид раллийных гонок. Тоненькие колеса и сантиметровые шипы идут в комплекте с этими заездами. Когда катаешься в ice racing, не покидает ощущение, что машина до конца гонки так и не вышла из заноса. Лично мне этот вид соревнований нравится меньше всего.

Так вот. В карьере все эти типы ралли разработчиками перемешаны в случайной последовательности и предложены игроку в виде череды не очень продолжительных кубков. Кстати, аналогии с режимом Challenge из Total Immersion Racing тут вполне уместны. Прохождение каждого этапа добавляет в вашу копилку бонусные очки. При достижении установленной отметки, вы переходите на следующий уровень мастерства, где для вас уже приготовлены новые, более мощные машины и скрытые трассы. Как видим, DICE сотворили в рамках раллийного симулятора нечто такое, чего мы до сих пор нигде не встречали. Фактически, они загнали идею раллийных состязаний в полуаркадные игровые стандарты, припрятав от игроков машины и трассы и заставляя вместо полноценных гран-при, длиной в десяток СУ (хотя бы) проходить коротенькие мини-первенства. Зато не утомляет...

Ага. Кажется, мне все становится ясно.

### Машинки!

Давайте отложим обличение игры в недолгий ящик (да-да, оно все-таки состоится) и немного отвлечемся, разглядывая кропотливо сделанные разработчиками машинки. Как и в Rally Masters, DICE остались верны себе, предложив игрокам несколько очень экзотичных экземпляров.

На стандартные WRC обращать внимания не стоит. Есть несколько знакомых нам, наиболее популярных сегодня автомобилей. К тому же список этот нельзя признать полным.

Стоит подробнее остановиться на машинах, которые предназначены для ралли-кросса и “восхождения на гору”. Аппа-

раты из этих категорий, как уже было сказано выше, отличаются от стандартных ралли-каров повышенной мощностью. К примеру, Lancer Evo здесь выдает около 330 лошадиных сил. Переработанная Lancia Delta S4 – в районе 550. Или взять Saab 9-3 Ti6. Этот агрегат оснащен мотором в 540 лошадиных сил. Однако это – далеко не самые мощные экземпляры. Посмотрите на Nissan Skyline, оснащенный двигателем в 850 л.с.! Ну, а королем мощности в Rallisport Challenge можно смело считать бешеный Suzuki. Кто бы мог подумать, что



“Сааб” выглядит достаточно скромно. Но только выглядит!

обычный городской внедорожник Grand Vitara способен на такое! В модификации PP Special эта машина выдает 981 (!) лошадиную силу и более 900 ньютон-метров крутящего момента! А вы знаете, какая снаряженная масса у этого экс-джипчика? Внимание... Восемьсот килограммов! Слишком много восклицательных знаков. Но что делать – таких мега-машин мы еще ни в одной игре не видели. И все это подарили нам странные (когда речь заходит о ралли) ребята из DICE. Воистину, берут числом, а не умением. Почитайте следующий абзац.

### Собственно, абзац

О “местной раллийной системе” мы уже говорили. Не знаю, как вам, а мне она по душе не пришлась. Весьма играбельно, но совсем не чувствуется серьезности. Сюда необходимо добавить еще один момент. Машина в игре получает кое-какие повреждения, но ремонтировать ее вам никто не даст! Все сделают сами в перерыве между гонками. Не по-раллийному это.

Теперь о физике. Однозначно, не CMR2. Игра совершенно другого класса. Неужели вы все еще думаете, что более высокого? Куда там! В общем, та физическая модель, что была опробована в Rally Masters, нашла свое логическое развитие и в новой игре. Она была немного переделана. Усложнена. Но в любом случае никаких неразрешимых задач перед игроком произведение не ставит. Абсолютно все равно, на какую машину вы садитесь. Будь-то 250-сильная Impreza WRX или же Skyline с “двиглом” под тысячу “лыс”. Вся разница лишь в том, что первый автомобиль медленнее разгоняется и немного лучше тормозит. Все. В остальном – аркадный игровой “ништяк”! Садимся в по-

нравившееся авто и начинаем куролесить в нереальных заносах на абсолютно не укладывающихся в голову скоростях по предложенным нам трассам. Надо лишь немного повоевать с управлением, понять ряд нюансов местной физики (которые распространяются на все машины), и – вперед! В пампасы!

Короче, не получилось у DICE настоящего симулятора. Слишком уж однозначно ведут себя здесь машины и слишком слабо они друг от друга отличаются. Да и настройки так себе – довольно условные. Как и модель повреждений. Игрушку можно позиционировать, скорее, как полусимулятор. Это определение ей подходит лучше всего.

Но играть интересно. Обещаю вам – если приобретете игру, не пожалеете. Соперники тут думают очень неплохо. Да и трассы понравились. Добавляет разнообразия система подсчета очков. Если вам не хватает тысячи другой для перехода на новый уровень, придется ехать один, не самый удачный в вашей карьере, этап снова. Причем призовые, заработанные на нем до этого, аннулируются.

Но мы все же ждали большего. Смотрели на скриншоты и ждали. Уж больно сладко пели люди из рекламного отдела. Но у них работа такая. А нам надо держать ухо востро.

Все ждем третьего “Макерея”!



P.S. Графика. Круто. Эффектно. Какие машины – к детализации кузовов очень сложно придираться! Какая природа! Какие трехмерные деревья! Куча спецэффектов и света. Рад за DICE – они наконец-то создали для своих последующих игр достойных движков. А с другой стороны становится грустно за подавляющее большинство игроков. Им придется юзать проект в разрешении 640X480, в лучшем случае – 800X600. Со средней детализацией. Такие вот системные требования.



# EA Sports пригнется постараться

[illegible]

Рейтинг **7.3**

Время освоения: до 2 часов  
Сложность: средняя  
Знание английского: не требуется

и подбором арсенала (с собой можно взять не более пятнадцати ключек).

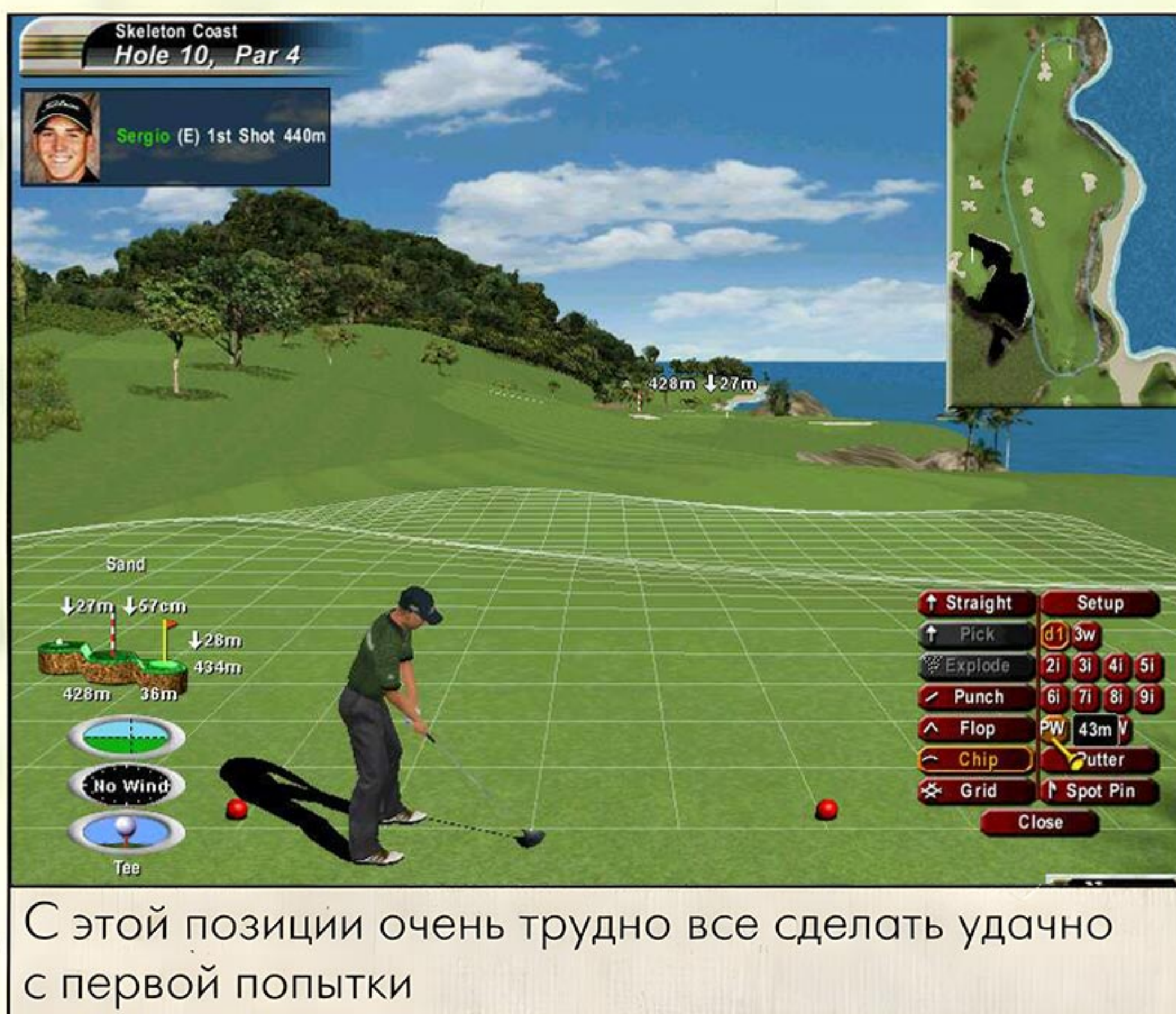
Далее есть три пути. Первый – ради оттачивания мастерства играть в гольф на интерес в режиме Quick Start. Второй – создать свой собственный турнир, выбрав в Play Golf опцию New Round. Третий – посоревноваться с оппонентами под управлением искусственного интеллекта, кликнув в главном меню Links Career. Впрочем, есть еще один вариант – онлайн-матчи на сервере Microsoft, в которых со слабым модемом или со старой телефонной линией делаться абсолютно нечего.

Управление в творении Microsoft  
мало отличается от своего собрата из

Links 2003 настоятельно рекомендует пройти обучающий курс, где вы шаг за шагом познаете все премудрости планирования удара с учетом анализа россыпи различных показателей, расположенных на мини-карте и в менюшках игры.

Тут вам направление, сила ветра, особенности рельефа и ряд других немаловажных факторов, например, вид выбранной клюшки или же состояние газона.

После постижения основных истин вы генерируете своего игрока. На данном этапе Links 2003 ограничился выбором из готовых спортсменов, сменой их нарядов



С этой позиции очень трудно все сделать удачно с первой попытки

Links 2003

THE BEST-SELLING GOLF SIM OF ALL TIME

PREMIERE  
\$18 U.S.A.  
\$26 CANADA

Microsoft

ESRB  
E  
EVERYONE

и усовершенствованный, но все же устаревший движок так и не смог переплюнуть Tiger Woods PGA Tour 2002. Хотя за достоверное моделирование рельефа местности (здесь свою лепту внесла технология создания земли из Combat Flight Simulator 3) Links 2003 заслужил самые высокие оценки. В остальных компонентах, увы, все бледно и обыденно.

Что касается звукового сопровождения, то оно оказалось подстать монотонному геймплею. Легкие композиции в исполнении симфонического оркестра (порой, они напоминают музыку из полнометражных диснеевских мультфильмов) нисколько не отвлекают от изучения полученных сведений и удачно сочетаются со звуками различных ударов клюшкой по мячику или комментариев спортсменов своих действий.

## Ждем второго раунда

Главный конкурент героя этого обзора, Tiger Woods PGA Tour 2003, выйдет в свет через три-четыре недели и, скорее всего, доберется на спортивные страницы “Навигатора” только к следующему номеру. Зато можно с полной уверенностью сказать, что прошлогодняя версия этого сериала по части геймплея сдана в утиль. Королем виртуального гольфа, может быть всего на один месяц, а может быть и на год, стал Links 2003. Посмотрим, что на это ответят EA Sports и Headgate Studios.

## Между прочим...

Изобретение игры в гольф приписывают на свой счет все страны, где пастухи на пастбищах организовывали некое подобие газона и деревянными палками закатывали мячик в выкопанную лунку. Но если говорить о том виде гольфа, в котором он добрался до нас, то здесь родоначальниками считаются шотландцы времен борьбы с англичанами за независимость.



Tiger Woods PGA Tour 2002: сначала на мини-карте вы делаете метку желаемого места приземления мячика и получаете точную дистанцию в метрах до лунки, после чего при помощи мышки вы регулируете направление полета. Далее следует определиться с силой удара - зажав кнопку пробела, оттягиваете на себя гризун (в этот момент на экране монитора появляется полоска, символизирующая мощность удара) и резко делаете движение в противоположную сторону в тот момент, когда нужно произвести “выстрел”.

Графическая составляющая игры полностью соответствует нынешним стандартам, но все-таки заметно, что пусть



# MEDIEVAL TOTAL WAR™

«ЭПИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ ПРО ВОЙНУ В ФОРМАТЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ.  
ВЫ ЗАДЕЙСТВОВАНЫ В КАЧЕСТВЕ РЕЖИССЕРА. ОТКАЗАТЬСЯ НЕВОЗМОЖНО»

GAME.EXE

«КРАСОТА ПРОДОЛЖЕНИЯ ВЕЛИКОГО SHOGUN'А НИЧЕМ НЕ УСТУПАЕТ ЕГО ГЛУБИНЕ И СЛОЖНОСТИ»

COMPUTER GAMING WORLD - RUSSIAN EDITION

«MEDIEVAL: TOTAL WAR — БЕЗУСЛОВНО, ВЕСЬМА ДОСТОЙНЫЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ С ХОРОШЕЙ РОДОСЛОВНОЙ»

WWW.DTF.RU




Одна из лучших стратегий 2002 года от создателей культовой SHOGUN: TOTAL WAR





Андрей "Хорнет" Ламтюгов

# Ultima Offline

<b>Издатель</b>	Tesseractaction Games <a href="http://www.tesseractactiongames.com">http://www.tesseractactiongames.com</a>
<b>Разработчик</b>	Tesseractaction Games <a href="http://www.tesseractactiongames.com">http://www.tesseractactiongames.com</a>
<b>Жанр</b>	Симулятор подводной лодки
<b>Требуется</b>	Pentium III-533 MHz, 128 Mb RAM, 3D
<b>Рекомендуется</b>	Pentium III-900 MHz, 256 Mb RAM, 3D (32Mb)
<b>Сайт игры</b>	<a href="http://www.warfleet.net">http://www.warfleet.net</a>
<b>Наш сайт</b>	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game2405.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game2405.html</a>
<b>Смотри на диске</b>	 <span>Скриншоты</span>

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Реализм

Ценность для жанра

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Рейтинг

5.0

Время освоения: от 3 часов

Сложность: средняя

Знание английского: необходимо

Сторожевики носились по волнам, злобно пыхтя трубами. Чуть ниже, под водой, роились подводные лодки. Некоторые из них всплывали, и тоже начинали пыхтеть трубами. Оставшиеся — пу-  
скали торпеды. Целиться приходилось на глазок, а лодок было много, поэтому они периодически попадали не по сторо-  
жевикам, а друг по другу. Иногда приле-  
тали самолеты и начинали бросать бом-  
бы. На сторожевиках лязгали зенитные  
автоматы. Самолеты валялись в воду  
с дикими воплями.

Одним словом, в этот день в море было весело. Причем всем. В том числе, и тем, кого топили.

Так, или примерно так, должна выглядеть игра под названием Enigma: Rising Tide. Массовый онлайн на тему Битвы за Атлантику. Садись на подводную лодку, или на сторожевик, или даже на эсминец – и вперед, в бой. К сожалению, пока что эта вещь не закончена. Существует только оффлайновая версия. Вот о ней мы сейчас и поговорим.

В оффлайне драйв, конечно, далеко не тот – если не считать пары миссий, которые неплохо эмулируют вышеописанную кучу-малу. То, что остается, могло бы быть похожим на этакую смесь Silent Hunter II и Destroyer Command... или даже на очень старую игру от NovaLogic под названием Wolfpack. Если бы не одно обстоятельство.

## Коллега Веселов!

Я надеюсь, коллега, вы меня поддержите. Дело в том, что, в отличие от SHIP и DC “Энигма”, почти напроочь лишена такого замечательного симуляторного качества, как реалистичность. Огромные транспорты топятя одной торпедой. Крохотным корветам обязательно нужно две (баланс геймплея, говорите... как бы не так, нашему народу такой баланс не нужен). Торпеды, как и было сказано, наводятся исключительно “на глазок”. Аппараты перезаряжаются стремительно. Запасы торпед на каждом корабле невероятны – некоторые эсминцы их тащат до полусотни. Средства обнаружения на всех кораблях великолепны (опять геймплей, чтобы не надо было в онлайне долго искать кан-

дидата на очередной фраг... нет, нам это тоже не нужно). Повреждения корабля моделируются простым лайфбаром. Причем этот лайфбар вполне можно “сточить” пулеметной очередью. Налетающие самолеты именно так и делают – так что не удивляйтесь, если после вашей виртуальной гибели вас порадуют известием о том, что ваш эсминец был потоплен пулей калибра 12,7. Нормально установить глубину подрыва глубинных бомб невозможно (равно как и определить глубину, на которой находится подлодка, которую мы гоняем).

В общем, там мало, что сделано нормально. Хотелось бы только отметить то, насколько ограничены углы торпедных гироскопов; в этой игре нужно с довольно высокой точностью ложиться на боевой курс для торпедного залпа – после выстрела торпеда может подкорректировать направление своего движения очень незначительно. Ну и еще: вероятно, “Энигма” – первая игра, в которой для разворота можно пускать машины “враздрай”. Только не думайте, что ручки машинного телеграфа выполнены действительно независимыми друг от друга. Просто, если очень круто положить руль на борт, они сами “раздернутся”. Маневр, который при

этом выполняет ваша посуда, очень сильно смахивает на управляемый занос, выполненный с ручником. Даже кильватерная струя начинает чем-то напоминать следы от покрышек на асфальте.

В принципе, в онлайнe так, наверное, было бы даже веселее. У каждого из нас в душе живет маленький Рэмбо. Бить длинными очередями от пуза – это увлекательнее, чем строить хитроумные стратегические планы. Особенно в хорошей компании, когда вокруг несколько десятков друзей и врагов. Но это в онлайнe. В оффлайнe все превращается в какой-то балаган. По крайней мере, для меня. Расстреливать эсминцы кинжальными торпедными залпами? Спасибо, предпочитаю Silent Hunter. Выпускать десятки торпед с борта? Нет, я уж лучше в Destroyer Command.

Но на мне свет клином не сошелся. Я ничуть не сомневаюсь, что найдутся и другие, которых все это особо не смутит.

Им-то и посвящается вся остальная часть рецензии...

## Rock Around the Clock

Управление мне не очень понравилось. Нет, все, конечно, довольно просто. Это вам не хардкорный сим. Но даже такая простота сопряжена с неудобствами.

Неудобно оглядываться. В принципе, в игре есть самый настоящий mlook – он привязан к левой кнопке мыши. Но очень уж медленно крутится все это дело. И мышину чувствительность не подрегулируешь. Есть и альтернативный способ – крутить мышаком отметку на специальном лимбе в углу экрана. Но тоже не очень здорово – во-первых, при правильном подходе это оказалось бы просто излишеством, а во-вторых, если ткнешь чуть-чуть не туда, то вместо изменения направления взгляда начнешь отдавать команды на руль.

Впрочем, это вопрос практики. Самая неприятная вещь заключается в другом.







А это уже американцы

А именно – зенитки не способны открывать огонь самостоятельно.

Раздражает это страшно. На корабль летит туча самолетов; отметку самолета нужно выбрать на “радаре”, потом указать зенитку, которая должна по нему стрелять, потом нажать на кнопку “FIRE”. Иначе ваши стволы будут молчать. Очень неудобно. И главное – это не то что не реалистично, а просто неправдоподобно. Я не верю, что при налете зенитчики все хором щелкают клювами и ожидают прямого приказа – кому и в кого. Мало того, при такой системе отрезается возможность выбора оптимальной цели. Нельзя, например, сосредоточить огонь на ближайшем самолете.

Да, там, конечно, есть возможность стрелять из зениток самостоятельно (в DC тоже такое было). Но у командира, как всегда, при налете других дел хватает. Кроме того, отражение этого налета может быть далеко не единственным, чем в данный момент занимается корабль.

Если прибавить к этому вышеописанную возможность утопить корабль пулей калибра 12,7, выпущенной из авиационного пулемета, то всякий энтузиазм окончательно пропадает. У меня, по крайней мере.

Кстати сказать, если уж речь идет о действительно полноценной онлайн-игре на тему Битвы за Атлантику, то в ней обязательно должна быть возможность играть за летчика. В разгроме немецкого подводного флота главную роль сыграла именно авиация. В “Энигме” такой возможности, к сожалению, нет...

### А знаете, о чем это вообще?

Я постоянно упоминаю Битву за Атлантику, поэтому вы, чего доброго, можете подумать, что это – игра на тему второй мировой. В общем да, второй, но какой!

Перед нами вещь, выполненная в модном жанре “альтернативной истории”. В данном случае альтернативность проявляется в том, что в первой мировой войне победила Германия. Вторая мировая началась в 1936 году. Советского Союза, как вы

понимаете, не существует. И Великобритании тоже – вместо нее мир получил англо-японский альянс. Вот этот-то альянс и воюет с Германией. А Америка сражается с ними обоими. В общем, здорово. Если ты выступаешь на стороне немцев, то всякие награды и повышения тебе даются от имени кайзера Вильгельма III. Поначалу это слегка ошарашивает, но привыкаешь довольно быстро.

Впрочем, большого значения это не имеет. Альтернативность не слишком сильно повлияла на типы кораблей. Немцы все так же рассекают на “семерках” и “девятках”. В Атлантике по-прежнему орудуют “дойные коровы”. В общем, оперативно-тактическая ситуация мало изменилась.

Другое дело, что некоторые рецензенты списывают на эту альтернативность то, о чем говорилось выше. Суперскоростную перезарядку торпед, слишком мощные средства обнаружения и все прочее. Мол, It's a Different World, все такое. Конечно же, это неправильно.

### А вот это уже лучше

Графика очень даже ничего. Море правильное. С волнами, на которых корабли соответствующим образом раскачиваются. Кильватерные следы красивые, хотя здесь, как и в Destroyer Command, от форштевня не расходятся “усы”. Очень удачно получились пенные следы торпед. Пожалуй, самые красивые следы из всех, что мне приходилось видеть. И еще красиво смотрятся глубинные бомбы при виде из-под воды. Они за собой след пузырьков оставляют. Легкий такой. Очень эстетично.

С кораблями все в порядке. Дефицита полигонов совершенно не ощущается. Тут же наблюдается еще одно нововведение: впервые в честном 3D была отрисована боевая рубка подводной лодки. С вашего позволения, я не буду считать первопроходцем в этом деле 688(I) Hunter/Killer. Там тоже был трехмерный центральный пост, но – скажем прямо – он был настолько никому не нужен, что на него никто и не смотрел. Что есть, что нет...



Вот если бы это все еще и само работало...

Что мне не понравилось, так это взрывы торпед. Почему-то вместо характерного фонтана у борта прямо из-под воды поднимается пресловутое облако огня, которое один мой коллега точно охарактеризовал, как “взрыв бочки с бензином в са-рае”. Это не дело. И еще непонятно, почему все корабли выпускают такую отчаянную копоть из труб. Причем это относится даже к подводным лодкам. Лодка в надводном положении обнаруживается, в первую очередь, по облаку жирного черного дыма.

Но в целом эмоции от графики положительные. Хорошо нарисовали. Хорошо.

### Дашь онлайн?

Да. В онлайн, судя по всему, это будет действительно интересно. И уж точно – весело получится. Лично я считаю, что оффлайновая версия не дает ничего. По крайней мере, ничего такого, что заставило бы меня в нее играть. Конечно, и SHIP, и DC до сих пор пребывают в недоуведенном состоянии. И, судя по всему, будут в нем пребывать до тех пор, пока не состоится релиз Harpoon4, ибо сейчас все силы Ultimatum брошены именно на этот проект. Но зато потом все, как говорится, будет хорошо. Я в них верю.

Значит, будем ждать онлайн? А это уж кому как. Дело в том, что на “Энигму” придется подписываться. И, соответственно, периодически отстегивать денежки. У нас такое не любят.

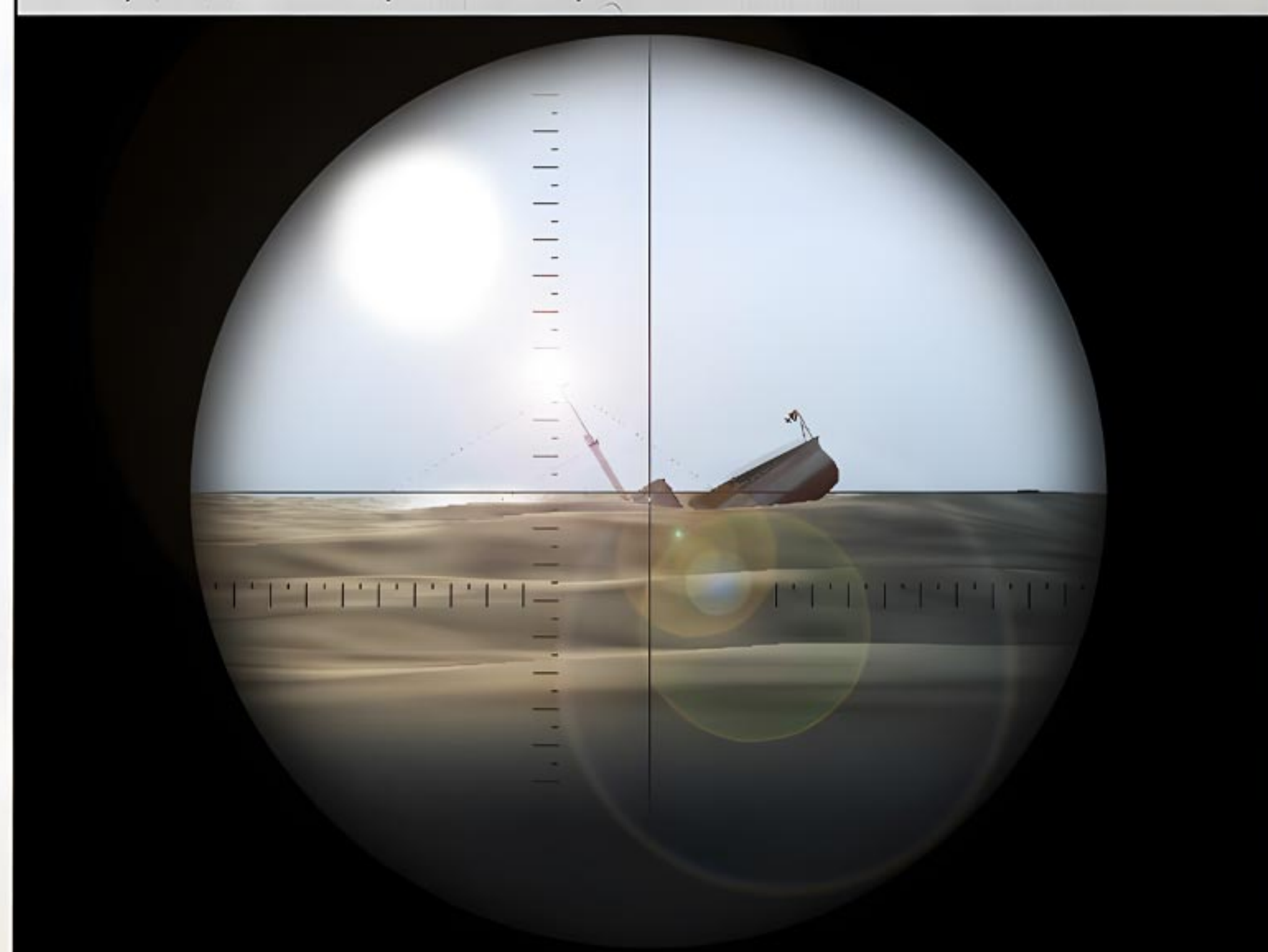
Вот, пожалуй, и все. Как сказал бы по такому случаю Сальвадор Дали – я выступаю за онлайн против оффлайна.

На этом мы и закруглимся.

P.S. Самолеты, падающие в воду с дикими воплями – это никакая не шутка. Если достаточно близко от вашего корабля в воду упадет самолет – сами услышите.

НИИ

Тонут здесь корабли красиво



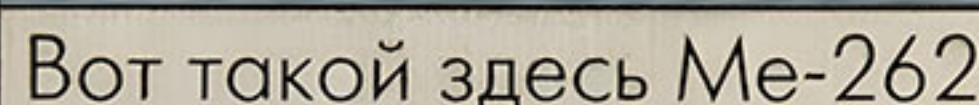
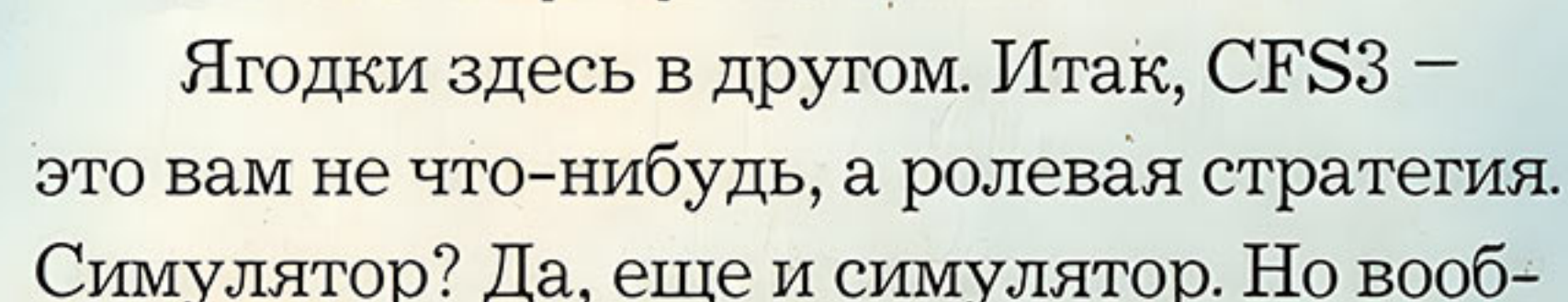


# Угар по харизме

Игровой интерес	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Рейтинг <b>5.3</b>	Время освоения:	от 1 до 2 часов
Графика	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■		Сложность:	высокая
Звук и музыка	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■		Знание английского:	необходимо
(Реализм)Управление	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■			
Ценность для жанра	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■			

Летная модель CFS3 реализована примерно так же, как и раньше. Другими словами, все хорошо, пока дело не доходит до критических режимов. Памятуя об этом, я сразу решил в режиме free flight прогнать на штопор побольше аппаратов, выставив, разумеется, в опциях самый сложный уровень летной модели.

А как там со всем остальным по части летной модели? Да, в общем, не сильно лучше, просто “срывные” эффекты заметны отчетливее. Причем, как утверждают некоторые разработчики адд-онов, Microsoft наломала таких дров в самом ядре программы, что простая коррекция параметров самолетов уже не поможет.





ще тут надо всерьез вдаться в подробности.

Хорошие ролевые моменты украшают любую игру. Военные симуляторы — не исключение. Вы командуете эскадрильей, танковым взводом, подводной лодкой, и одна из ваших задач, как командира, — следить за тем, чтобы ваши подчиненные были настоящими профессионалами, бодрыми, и с хорошим боевым духом. По ходу дела они набирают опыт, но устают, а в случае неудачных действий деморализуются. По крайней мере, так должно быть.

Но у Microsoft свой подход. В начале карьеры вам, натурально, демонстрируют вашу “основную статистику”. Это вам не AD&D, а потому параметров там немного. Зоркость, устойчивость к перегрузкам и — угадайте, что? — хит-пойнты. За каждое успешно выполненное задание вам дают вещь, известную как “экспа”. Набрав определенное ее количество, вы переходите на следующий уровень, после чего вам дают новые баллы к основной статистике, которые вы и распределяете...

Ну что тут скажешь? По-моему, кошмар. Поверьте, для меня Fallout, Baldur's Gate, Planescape: Torment, Neverwinter Nights — не пустые звуки. Но вместе с тем я должен указать на весьма простой факт: осколок зенитного снаряда, долбанувший вас по темечку, не станет снимать хит-пойнты. Существует труднообъяснимая, но вполне конкретная разница между файерболом и очередью из МК-108. Кроме того, мне не совсем понятно, каким образом успешное торпедирование вражеского корабля может способствовать тому, что глаза станут лучше видеть, мозг будет лучше сопротивляться оттоку крови, а стенки черепной коробки внезапно и страшно утолстятся. Надо заметить, что разговоры на эту тему весьма популярны и у настоящих ролевиков; у них подобный эффект описывается следующим образом: “так здорово орков рубал, что читать научился”. Короче говоря, Microsoft позаимствовала у Wizards of the Coast и прочих как раз те ролевые фишки, которым в авиасимуляторе делать абсолютно нечего.

Но я говорил еще и о стратегии. В некоторых симах — в первую очередь, в танковых — без сильной стратегической составляющей просто не обойтись. Авиасимуляторам в этом отношении несколько проще, но все равно, стратегия — дело хорошее, ее элементы улучшат игру.

В CFS3 это выглядит следующим образом. Нам показывают карту Европы. От Британских островов до Средиземного моря. Карта расчерчена на квадраты, в некоторых из них находятся военные объекты, если их разбомбить, то это скажется на наличии у врага ресурсов. Чуть ниже карты есть кнопка с надписью “Launch Ground Offensive” — попросту говоря, вы носитесь над Европой на своем истребителе, имея полномочия приказывать начать наступление по всему фрон-



Облака очень красивые — если близко не подлетать

ту. Наступление чревато тем, что ваши собственные ресурсы урезаются — многое идет сухопутным войскам.

И опять же: не понимаю я этого. Я летчик-истребитель или Уинстон Черчилль? Или кто-то еще — судя по тому, что ни у летчиков, ни у Черчилля после удачного вылета голова не стала бы крепчать?

Впрочем, бог с ней, с картой. Раздражение у меня вызывает не она, а то, что время и силы, потраченные на разработку этой стратегичности и ролевой сущности, было бы лучше потратить на то, чтобы отшлифовать обязательные составляющие симулятора.

Или, элементарно, получше оттестировать игру. Знаете, сколько там глюков?

### Последняя подстава

Казалось бы, что с графикой у разработчиков уж точно все должно быть в порядке. Уже в CFS2 картинка смотрелась довольно приятно. Не без огрехов, но общее впечатление было положительным. Кроме того, не так давно вышел MSFS2002 — красивая игра, красивая без дураков.

Но даже здесь разработчики нашей любимой фирмы сумели отличиться. Да, действительно, все очень похоже на MSFS2002, а некоторые моменты и вовсе получше будут. Но...

В минимальных требованиях игры указывается PIII-450. Я ее гонял на гигагерцовом “пне”, к которому был пристыкован GeForce за номером 2. От максимальных настроек пришлось отказаться сразу. Как говорится, не с нашим рылом. Не хватало ни процессора, ни памяти. Framerate для воздушного боя получился совершенно неприемлемым.

Чуть позже планку пришлось снизить еще раз. И еще. Дело кончилось тем, что пришлось выставить все по минимуму. Нет, framerate в общем и целом стал нормальным. Просто у игры выявилась такая черточка: время от времени давать очень хорошие лаги. Что характерно, лаги эти проявляются, когда в поле зрения оказываются хорошо прорисованные трехмерные объекты. Например, когда самолет попадает в прицел и ты нажимаешь на гашетку. Или когда выходишь из пике, обстреляв наземные цели. Сама игра не тормозится, поэтому не удивляйтесь, если в воздушном бою атака сорвется, а при штурмовке вы врежетесь в землю.



B-26 крупным планом. Неплохо



“Лайтнинг” на закате



Если слишком затянуть войну, то можно дожить и до такого. P-55

Возможно, тут дело просто в моей системной конфигурации. Точнее, не совсем “в моей”, а “в такой, как моя” — на лаги жалуюсь далеко не я один. Может быть, если поменять железо или переустановить какой-нибудь софт, это вылечится само собой. Но именно эта “фича” злила меня больше всего.

### Призрачная угроза

А вот теперь — загадка. Простая. Угадайте, о какой игре я все время вспоминал в процессе этого ознакомления?

Именно. Так вот, какую только область CFS3 не возьми, “Ил-2” будет лучше. Я не соглашусь даже с тем аргументом, что у CFS открытая архитектура, а у “Штурмовика” — нет. На мой взгляд, когда адд-ону, разработанному сторонними людьми, приходится пройти “официальное лицензирование” — это правильно.

Других аргументов в пользу CFS3 я придумать не могу.

Вот, пожалуй, и все.



# Самая серьезная аркада

<b>Издатель</b>	"1С"
<b>Разработчик</b>	Creat Studio <a href="http://www.creatstudio.com">http://www.creatstudio.com</a>
<b>Жанр</b>	Гонки на р/у машинках
<b>Требуется</b>	Pentium-III 600, 64 Mb RAM
<b>Рекомендуется</b>	Pentium-III 1200, 128 Mb
<b>Сайт игры</b>	<a href="http://www.games.1c.ru/rc_cars">http://www.games.1c.ru/rc_cars</a>
<b>Наш сайт</b>	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game2836.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game2836.html</a>
<b>Смотри на диске</b>	Скриншоты

**Игровой интерес** ■■■■■■ ■■

**Графика** ■■■■■■ ■■

**Звук и музыка** ■■■■■■ ■■

**Управление** ■■■■■■ ■■

**Ценность для жанра** ■■■■■■ ■■

# Рейтинг 8.0

Время освоения: около 1 часа  
 Сложность: высокая  
 Знание английского: не требуется

“Недетские гонки” наконец-то обрели статус релиза. Об этом проекте мы уже не раз писали, и поэтому сегодняшний рассказ мог быть коротким. Однако финальная версия, несмотря на то, что обыгрывает тему неоригинальную, оказалась настолько непохожей на своих собратьев по аркадному цеху, что размеры сегодняшнего обзора волей-неволей пришлось скорректировать.

Я целиком и полностью поддерживаю создателей в том, что рабочее название “Машинки” не лучшим образом подходит для этого произведения. А вот “Недетские гонки” смотрится куда уместнее. И дело тут в том, что игра – первое на моей памяти аркадное творение, на освоение которого ушло столько времени, и сложность которого оказалась такой высокой.

Да, это не наш метод – делать проект “на вечер”, который понимаешь весь и сразу, а прохождение чемпионата не составляет особого труда. Чтобы по-настоящему “зацепить” игрока, разработчикам надо обратить максимум внимания на детали, каждая из которых играет существенную роль в геймплее. И тогда простые на первый взгляд составляющие, которые встречались нам в других играх, создадут совершенно новую картину. Картину чисто российской аркады. Не ищите легких путей!



Это не просто "Хаммер", это "Ворхаммер" о шести колесах. Контакт с ним лучше избегать. Бульдозер!

## Совсем не easy living

Уже в основном меню можно почувствовать “неладное”. Несмотря на обилие веселых цветов и качественные дизайнерские решения, интерфейс воспринимается как серьезный. Наверное, в этом “виноваты” строгие полосы опций и общее количество доступных функций. Вообще, меню показалось несколько перегруженным. Думаю, не ошибусь, если предположу, что его можно было сделать несколько проще. Аркада ведь. Впрочем, к интерфейсу достаточно быстро привыкаешь, и впоследствии проблем не возникает. Не понравилось то, что игра никак не желала запоминать проведенные изменения, и каждый раз геймпад приходилось настраивать заново. Как-то обломно все это.

На повестке дня три игровых режима, два из которых никакого интереса не представляют. Формальности, которые есть в любой игре – разовый заезд и “гонка с тенью”. Можно погонять вдвоем за одним компьютером. Гораздо интереснее сразу начать чемпионат. Чемпионат – это “фишка” игры. Ее самое интересное место.

Следуя традициям всех аркад, “Недетские гонки” запрятали в самый дальний угол практически все трассы и машины. Флаг вам в руки – побеждайте, и ничто от вас не скроется.

Процесс прохождения первенства такой. Есть стартовый капитал и один открытый трек. Заезд на первой трассе, в отличие от остальных, абсолютно бесплатный. А денег, между тем, заработать можно. Схема дальнейшего продвижения несложна в теории, однако требует от игрока большого напряжения на практике. Для того чтобы получить доступ к следующей трассе, вам необходимо не только заплатить взнос за участие в соревновании (а взносы эти от этапа к этапу растут прямо-таки бешеными темпами), но и иметь на очковом балансе необходимое число заветных баллов. Как несложно догадаться



ся, такое приятное совпадение (и то, и другое) случается далеко не всегда. И тогда у вас два “пути развития”. Вернуться назад для дополнительного заработка либо пойти ва-банк, распро-  
давать приобретенные запчасти, а накопив необходимую сумму денег для участия в гонке. А там уж — или пан, или про-  
пал. Ехать придется “на все деньги”.

Не знаю как у вас, а у меня в играх аркадного толка, которые замешаны на операциях не только гоночных, но и финансовых, никогда не было недостатка в “зеленых” купюрах. А вот в “Недетских гонках” жизнь протекала под знаком перманентного финансового дефицита. На нескольких подряд этапах. Приходилось облизываться на гараж и новые трассы, постоянно решая дилемму, что предпочесть – новые шины и ускоритель или шанс заработать еще денег на очередном этапе чемпионата. Было дело, даже распродал запчасти, как это описано выше, чтобы получить шанс на относительно безбедное существование в дальнейшем. Чистой воды менеджмент. Какие уж тут дети! Сказано же, “Недетские гонки”.

Хорошо это или плохо? Что так сложно жить, гонять и побеждать? Вы еще сомневаетесь? Конечно, хорошо. Игра держит в напряжении, заставляет воспринимать каждый этап как последний бой, ибо в случае поражения вам реально придется многое начинать сначала. Информация специально для читателей – по ходу заезда вам никто не позволит нажать на заветную кнопку “рестарт”.

Гараж. Святое место. Особенно, когда совсем нет денег. Что можно улучшить? Дозволено подвергнуть тюнингу колеса, поставить новый двигатель или ускоритель. Маленький список? Согласен. Зато все реально работает и приносит пользу в гонках. Посмотрите статистику после заезда. Неважно, выиграли вы его или проиграли. Важно значение



средней скорости передвижения по трассе. Почему вас сделали или сделали всех вы? Правильно, потому что ехали медленно или быстро. Казалось бы, велика разница 2-3 километра в час! Однако именно она определяет итоговую расстановку. Условие по умолчанию – вы неплохо умеете рулить. Так вот, именно эти километры игрок покупает в гараже. И чем дальше, тем насущнее становится вопрос апгрейда. Тут все очень хорошо сбалансировано и увязано в одно целое. Если что-то предусмотрено разработчиками, значит, этим надо пользоваться.

## Сложно, но можно

Первые полчаса “Недетские гонки” меня бесили. Чем? Своей самобытностью. Нельзя сказать, что ребята из Creat Studio решили создать с нуля концепцию аркадных автогонок, но очевидно, что на многие привычные вещи они посмотрели, скажем так, свежим взглядом. В итоге геймплей нельзя сравнивать с такими играми, как, например, Re-volt или тем более Big Scale Racing. Несмотря на одну, радиоуправляемую тематику.

Гонки проводятся по гражданским трассам. И первая трудность – как сориентироваться на местности? Треки очень детализированы, наполнены многочисленными второстепенными объектами. Повороты частенько находятся в самых неожиданных местах. Впрочем, сказав про “повороты”, я немного ошибся. Как говорится, в России нет дорог, а есть лишь направления. В “Недетских гонках” такая же ситуация, ибо добраться до очередного чекпойнта вы можете с разных сторон. Как ориентироваться? Сложный вопрос. В принципе, есть указующая стрелка внизу экрана, но если на нее постоянно смотреть, стопроцентно поймаете какой-нибудь “косяк” на трассе. Есть карта в верхнем правом углу монитора. С ней такая же история. В конце концов, то тут, то там вы можете повстречать стрелки, выполненные в стиле граффити. Но настолько они замысловатые, что мозг отказывается их адекватно воспринимать. Выход один. Пробный заезд с целью изучения трассы. Иначе – никак. Маршрут вы должны знать на зубок, и ехать на автомате. Голова следит исключительно за соперниками да препятствиями, которыми треки просто кишат. Дополнительные неудоб-



Собаки, естественно, кусаются, всячески мешая проезжающим мимо машинам

ства вносит очень кривая поверхность трасс. Камни, люки, рельсы, покрышки... Причем все это почему-то располагается именно на нашей идеальной траектории. Поверьте, стоит на несколько секунд потерять бдительность, как вас постигнет жуткая кара. Заезд в “Недетских гонках” держит в напряжении на протяжении всех пяти кругов. И после удачного финиша хочется ударить себя в грудь кулаком и издать победный вопль!

Сначала очень сложно было ужиться с восстановлением машины на трассе. Потому как, если воспользоваться ответственной за это кнопкой, игра вежливо вернет вас к последней пройденной контрольной точке. Представляете, возникла необходимость восстановиться за несколько метров до чекпойнта. И что же? Возвращаемся очень далеко назад, оказываясь в конце вереницы гонщиков в очень и очень расстроенных чувствах. Жестоко это. Выход был найден достаточно быстро. В ситуациях, близких к критическим (переворот, заезд на “прилипчивое” препятствие), смело жмите на кнопку, ответственную за прыжок. Восстановление произойдет незамедлительно на этом же месте. Впрочем, работает не всегда правильно. Ну, а если улетели в пропасть или утонули, будьте готовы вернуться назад. И все равно, можно было отнестись к игрокам немного снисходительнее. Аркада все же.

А потом мы привыкаем. Ко всем странностям и необыностям. И что мы видим? Невероятно увлекательный игровой процесс. “Недетские гонки” впадают в вас мертвой хваткой и не хотят выпускать из своих цепких объятий. Очень азартная игра. Затягивает сильно. Создает психологическую зависимость. Хочется играть, и все тут.

## Между прочим...

- В игре всего три машины, что отчасти компенсируется их детальной проработкой. Автомобильчики различаются так, как отличались бы друга от друга в жизни.
- Дополнительные очки вы сумеете заработать, круша кузовом своего авто разнообразные препятствия. Но поможет ли это заработать победу? Вряд ли.
- “Недетские гонки” будут издаваться за рубежом. Выйдет также версия для PlayStation 2.
- Дополнительные сложности в управлении машиной создает отдельная реализация клавиш тормоза и заднего хода. Что делать, придется привыкать.



Злой товарищ с татуировкой на руке (какое внимание к деталям!). Чуть-что - бьет ногой



Хотим стать самолетами!

## Etc

Ну, а что физика? Хороша. Ряд упрощений, конечно же, имеется, но в целом машинки ведут себя почти как в жизни. Подвеска адекватно реагирует на смену покрытия и разнообразные неровности. Удачно выполнен алгоритм столкновений. Правда, не слишком понятно, почему от касания с автомобилем (большим, который едет по трассе) наша радиоуправляемая модель взмывает в воздух и начинает выписывать там невероятные кренделя и загогулины. Зато весело. Модель повреждений отсутствует. Не больно-то и нужна. И без нее не просто.

Следует заслуженно похвалить графику игры. Я так и не нашел в ней недостатков. Никаких глюков и нестыковок. Отличные эффекты, прекрасно анимированные персонажи заднего плана. Красивые, очень разнообразные текстуры и море спецэффектов! По графическому критерию игра находится на одном из высших мест среди аркадных гонок. В общем, Creat Studio создали очень достойный engine.

Что звук? С эффектами все ОК. Музыка на ваш выбор. Deadyшки либо группа “Мастер”. Техно против живого гитарного саунда. Хорошо, что есть такой выбор. Субъективная оценка музыки – на “четверку”.

Выводы. Безусловно, очень интересное игровое произведение. В некотором смысле – новое прочтение старых аркадных идей. Хорошая сбалансированность всех составляющих и неожиданная сложность игрового процесса. Очень и очень приятно, что “Недетские гонки” носят “клеймо” “сделано в России”. Ждем новых гоночных произведений от Creat Studio.



# КОПЫ! вернулись!

Издатель	Electronic Arts <a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>
Разработчик	Electronic Arts <a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>
Жанр	Аркадные автогонки
Требуется	Pentium-III 450, 64 Mb RAM (128 для Windows XP), 3D
Рекомендуется	Pentium-III 1000, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	<a href="http://www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/home.jsp">http://www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/home.jsp</a>
Наш сайт	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game2605.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game2605.html</a>
Смотри на диске	Скриншоты
<p>Игровой интерес ■■■■■■■■■■</p> <p>Графика ■■■■■■■■■■</p> <p>Звук и музыка ■■■■■■■■■■</p> <p>Управление ■■■■■■■■■■</p> <p>Ценность для жанра ■■■■■■■■■■</p>	
<p><b>Рейтинг 8.2</b></p> <p>Время освоения: 10 минут Сложность: средняя Знание английского: не требуется</p>	

*Нет, честное слово, слово честного драйвера – не виноватая я! Не хотел я, она сама! А вы вот попробуйте, сядьте, поиграйте минут десять. Начнете слегка плевать. Поиграйте час. Раздражение будет медленно, но верно нарастать. Послышатся возгласы типа: “Эх, приставочники вонючие, продали идею Porsche Unleashed!” И далее в таком же духе. Играйте-играйте, не останавливайтесь! И в один прекрасный момент вы поднимете уставшие покрасневшие глаза от монитора и очумевшим взглядом посмотрите на окружающую вас действительность. Руки будут подрагивать, а мысли примут несколько нестройный характер. Если осмыслить произошедшее, то придется признать, что предыдущие несколько часов вы играли. С упоением, захлеб... уже не вспоминая про “продажных приставочников”.*

**Феномен?**

**Профессионализм.**

Честное слово, слово честного драйвера, я не хотел давать игре столь высокий рейтинг. Я хотел ее ненавязчиво втоптать в грязь, выставив на всеобщее обозрение тот факт, что правильные драйверские принципы, заложенные в незабвенной игре про “Порш”, были преданы, а на их место пришли разудалые аркадные начала, кото-

рые мгновенно вернули серию NFS туда, откуда она, после провала второй части, начинала. По пляжам на спорт-карах! Разве не смешно, разве не обидно? За это мало вклеить плохой рейтинг.

Но вы поиграйте.

## В гараже у султана Брунея

Есть такой арабский дядька – некий султан. Не знаю, сколько у него жен, но вот своей автомобильной коллекцией он прославился всемирно. Не перестает ее пополнять, хапая все новые и новые эксклюзивные марки автомобилей. Почему я о нем вдруг вспомнил? Не родственник ли он мне? Нет. Просто это первое, что пришло на ум, когда я попытался как-то образно сравнить с чем-либо автопарк рассматриваемой сегодня игры. С образным мышлением у меня, понятное дело, большие нелады, поэтому за сравнение извиняйте. Но как бы то ни было, а не восхититься еще раз я не могу. Ибо в нашем тесном компьютерном автомобильном мире только EA нет-нет, а порадуют игроков великолепной коллекцией спортивных гражданских автомобилей. Причем одновременного нахождения стольких “мега-аппаратов” в одной компьютерной игре никогда не было. Это привилегия больших разработчиков, которые создают серию Need For Speed.

Чем нас почивают? О! Много всего. Есть машинки маленькие, но юркие и необычайно приятные в управлении, наподобие Opel Speedster или Lotus Elise. Есть побольше и помощнее – всякие BMW M5 или Z8. Дальше играют машины еще более злобные, возглавляет которые недавняя мировая премьера от Lamborghini по имени Murcielago. Ну, а по-настоящему “пацанскими” машинами можно считать Mercedes-Benz CLK-GTR да подретушированный McLaren F1, неплохую компанию которым составляет, естественно, “Ферра” под логотипом F50. Вот на таких машинах – самое оно. За ними даже вертолет с взрывающимися бочками угнаться не может. А это, согласитесь, совсем даже неплохо.

Но у нашей сегодняшней медали, к сожалению, есть одна большая и негативная



обратная сторона. За блеском натертых кузовов и эффектными колесными дисками, диаметром никак не меньше девятнадцати дюймов, скрывается крайне пошлая и абсолютно безобразная физическая модель. И ладно бы все ограничилось отсутствующей по вине мнительных производителей авто моделью повреждений. Они, видите ли, не желают, чтобы даже в игре их любимые машинки разбивались. Корень болезного зуба сидит гораздо глубже. Если говорить о физике в целом, то... ее придется изрядно поругать.

## Внутриигровая унификация

Я надеялся на то, что путь, на который встала серия после появления Porsche Unleashed, не оборвется еще хотя бы несколько лет. И предпосылки тому были очень даже неплохие. Вспомните, какой бешеной популярностью в свое время пользовался Porsche Unleashed. В одном профильном автомобильном издании этой осенью даже был помещен обзор бессмертного произведения, что свидетельствует о его непрекословной культовости. Но игроки предполагают, а разработчики располагают. И они решили по-своему.

NFS:HP2 – весьма поповская аркада. Именно этот факт первоначально так испортил и отношение к игре, и настроение. Все машины рулятся по одним и тем же принципам. Если кажется, что скорость слишком велика, то перед поворотом лучше слегка сбросить газ. Чувствуешь, все равно не вписываешься – давишь недолго на тормоз. И все! Любой вираж на любой машине можно очень грамотно одолеть, пользуясь этим нехитрым приемом. К тому же, делу активно помогают отбойники, соседни по трассе и даже нервные милиционеры. От них можно успешно рикошетить в сторону идеальной траектории. Благодаря тому, что контакты игрой никак не караются и (мало того!) действует спасительная кнопка Reset Car (которая восстанавливает



Кажется, уйти не получится. Зажал, гад... Эх, как там поется... Владимирский централ, ветер северный...



машину на трассе, даже слегка разгоняя ее), вождение здесь подвластно любому, кто заинтересуется. Даже так – кого привлечет красивая картинка. Все правильно, уважаемые, раз клиент кинулся к товару, он должен его взять. И пусть даже не думает о том, что упомянутый уже Opel Speedster чем-то, кроме разве что максимальной скорости да динамики разгона, может отличаться от, скажем, Ferrari F50 или Mercedes-Benz CLK-GTR. Все заносы должны быть одинаково плавны и контролируемы, а все прыжки на двести метров – оканчиваться радужными приземлениями на четыре колеса. Но геймплей от этого очень страдает. Не весь в целом, а его эстетическая составляющая. Иногда происходящее на трассе можно описать мощным словом “рубилово”. Хорошо ли это, если речь идет о наиболее дорогих и изысканных, настроенных самым лучшим образом для грамотного вождения машинах, – решать вам. Все-таки, можно было хоть как-то заставить игрока немного собраннее вести машину. А не направлять ее посредине трассы, запоминая не места, где нужно грамотно от тормозиться, а отбойники, которые “направят на путь истинный”.

Такой расклад похоронил бы девять проектов из десяти, при одном условии – этот проект не из серии Need For Speed.

## КОПЫ!

На игровые режимы разработчики не поскупились. Основных первенств – два, в каждом из которых более тридцати этапов. Отличаются чемпионаты наличием полиции. Там, где она присутствует, действие называется Hot Pursuit, и это – самое интересное, что есть в игре. Потому как полиция своими несуразными действиями вносит в происходящее очень большую порцию адреналина и непредсказуемости.

Естественно, большая часть машин скрыта от вас за хорошим амбарным замком. У игрока есть собственный лицевой счет, который пополняется за счет участия в любом заезде. Денежка копится, позволяя нам со временем открывать необходимые автомобили и трассы. В чемпионатах новые авто и треки предоставляются по мере прохождения этапов. Система несложная, но для аркадной игры правильная.

Итак, мы оказываемся на трассе. Про физику уже говорили. Осмотрим достопримечательности. Что ж, хороши дороги в новом NFS. Без натяжек хороши. Локации прорисованы просто здорово – впечатляющие леса, холмы, прибрежные зоны, урбанистические пейзажи. Местность не ограничивается одной лишь трассой – создается впечатление, что мы перемещаемся по реальному миру. настолько правдоподобно и многогранно он выглядит. Конечно же, не обошлось без ряда глупостей и несуразностей, появление которых обусловлено желанием авторов сделать игру как можно более зрелищной. Но это не критично. Несмотря на то, что все трассы кольцевые, благодаря их большому размеру, а также огромному количеству альтернативных маршрутов движения, не создается впечатления замкнутости. В общем, за трассы разработчикам можно смело ставить пятерку.

А вот с AI надо было работать на порядок тщательнее. Не дело это, когда соперник берет не умением, а количеством, и единственной помехой для достижения первого места становится наличие большой горы досадных случайностей, а не ум оппонентов. Про лихачей-соперников я даже не буду говорить. Все они – мальчишки для битвы, да и только. Обгоняются в первых двух поворотах. Копы более опасные субстанции. Но при условии, если действуют сообща. С одним представителем власти можно расправиться без проблем. Достаточно слегка сбросить скорость, поравняться с машиной и, поддев ее за заднюю часть, развернуть. Коп беспомощно исчезнет в зеркале заднего вида, а смекалистый игрок получит бонусные очки. Сложнее, если на хвосте сидят двое. И на машинах типа Lamborghini. Тут любая помеха на трассе может сыграть с вами злую шутку. Понравилось то, что задержание означает завершение гонки, а нам показывают клип, где на лихача надевают наручники. Ну, а в режиме Be The Cop особенно отчетливо прослеживается слабость компьютерных водителей. Действуя описанным выше методом “разворота неприятеля”, штрафовать нарушителей можно “пачками”. Главное, не забыть включить “мигалки”.



Вот так мы “разворачиваем” полицию. Можно легко развернуть пяток за одну гонку, получив моральное и материальное удовлетворение. Один из самых позитивных моментов в игре

И все же играть очень интересно. Особенно когда вы окончательно перебираетесь на машины-монстры, которые развивают более 300 километров в час и разгоняются до сотни примерно за три секунды. Динамика геймплея возрастает соответствующим образом, требуя от игрока большей концентрации и хорошей реакции. Количество ДТП возрастает. Увеличивается число опасных поворотов на трассах, а аварии становятся еще более ужасающими. Становится гораздо больше неприятных неожиданностей (а как вы хотели, одно дело – объехать грузовик на скорости 150 километров в час, и совсем другое – на скорости около двухсот пятидесяти). Главное тут – что? Во время оттормаживаться (все-таки под конец игры уже нужно жать на тормоз), не увлекаясь флиртом с отбойниками, да вовремя нажимать кнопку Reset Car, дабы избежать участия в конкретных дорожных заварушках.

## Не мастдай, а мастбай

Вы хотите, чтобы я сказал вам про графику? Все просто, пока приставки достаточно мощны и параллельная разработка игр не сказывается на итоговом результате плачевно для владельцев компьютеров. Поэтому все просто чудесно. Великолепная проработка машин, множество красивых объектов третьего плана, сложный дизайн трасс, свет, цвет, высокое разрешение... Список можно продолжать. А нужно ли? Ведь каждый новый пункт уменьшает реальное число игроков, которые могут его себе позволить. Да-да, требования к железу отнюдь не демократичные. Но это вряд ли можно отнести к недостаткам.

Самый реалистичный момент в игре – звук. Потому что разработчикам удалось заставить петь многомощные моторы суперкаров так, как им и положено. M5 – это M5, а Ferrari – это Ferrari. Тут все очевидно, а если вы не верите, поищите в “инете” трэшки с записями звучания реальных моторов и сравните.

Вот таким получился новый NFS. До безобразия поповым, с достаточным количеством изъянов, не таким, каким хотели его увидеть игроки. Но при этом интересным и увлекательным.

...Эй, хватит там бурчать! Ты оседлай-ка ярко красную Ferrari и прохвати со скоростью под триста, отбиваясь от копов и ловя повороты. И скажи мне, что в какой-либо другой игре ты мог бы сделать то же самое и с таким же удовольствием.



## Между прочим...

- Игра начинается очень по-приставочному. Она просит игрока “нажать кнопку”. Однозначный реверанс в сторону консолей.
- Впервые за всю историю создания игр серии Need For Speed, в новом произведении нет вида от первого лица! Вместо этого игрока сажают на передний бампер и дают в руки тахометр со спидометром. Весьма неприятно.
- Прыжки автомобилей по умолчанию демонстрируются с шикарных ракурсов (даже если прыжок получился совсем небольшим). Поначалу это нравится. Если начало бесить, не полнитесь, отыщите соответствующую опцию в игровом меню и отключите ее.
- Пусть вас не смущает то, что машины мнутя и у них начинают открываться капоты. Это чистой воды мишура. На поведение авто это не оказывает никакого влияния.
- Несмотря на всю слабость физической модели, в игре реализована такая известная любому автомобилисту вещь, как аквапланирование. На некоторых трассах по покрытию течет вода (много воды) и машина на этих участках всплывает, становясь на мгновение неуправляемой.
- Очень плохо работает ручник. Работает не так, как надо. Сорвать машину в красивый занос с его помощью почти нереально. Все, что получается – это невнятное скольжение задней осью. Ну, а если все же вызвать более-менее сильный снос, скорость упадет катастрофически. Раскрутить мощный спорт-кар на идеально ровном покрытии (с помощью ручного тормоза), как юлу, невозможно. Впрочем, все и так уже поняли, что физика тут очень далека от идеала.
- Функция Reset Car отключается, когда контакт с полицией становится особенно близким.



## Щелчок

Владимир Чаплыгин

EA Sports всегда стремится делать наиболее реалистичную хоккейную игру. Наш девиз таков: "Если это есть на самом деле, то это должно быть и в игре".  
Продюсер серии NHL Дэйв Варфил

Издатель	Electronic Arts <a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>
Разработчик	EA Sports <a href="http://www.easports.ea.com">http://www.easports.ea.com</a>
Жанр	Спортивный симулятор
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Рекомендуется	Pentium III 800, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	<a href="http://www.nhl2003.ea.com">http://www.nhl2003.ea.com</a>
Наш сайт	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game2904.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game2904.html</a>
Смотри на диске	Скриншоты
Игровой интерес ■■■■■■■■■■ Графика ■■■■■■■■■■ Звук и музыка ■■■■■■■■■■ Управление ■■■■■■■■■■ Ценность для жанра ■■■■■■■■■■	
<b>Рейтинг 8.2</b> Время освоения: до 30 минут Сложность: средняя Знание английского: не требуется	



NHL 2003 – это палка о двух концах, игра-перевертыш, вызывающая противоречивые впечатления. С одной стороны, видно, что в течение года, отведенного для создания новой версии, канадские разработчики не сидели сложа руки и провели пусть и не кардинальные, но все-таки ощутимые усовершенствования и изменения. С другой – в голову то и дело закрадывается мысль, что сотрудники EA Sports попросту сэкономили свои силы, ибо количество ярких нововведений оказалось на порядок меньше, чем хотелось бы в идеале.

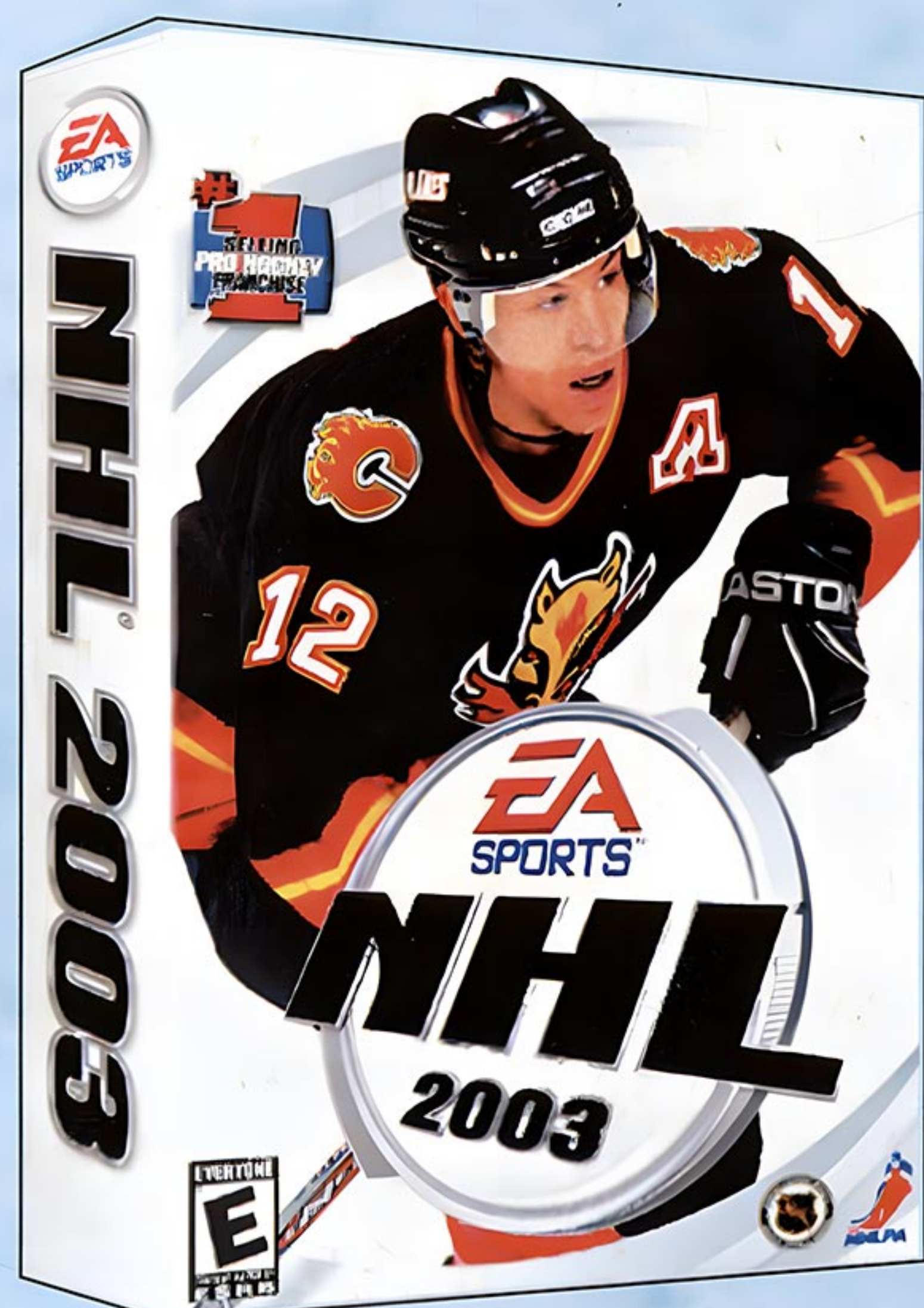
Перед нами обычное продолжение предыдущего эпизода популярного интерактивного спортивного ежегодника по имени NHL, сконструированное в лучших традициях бразильского, аргентинского и мексиканского "мыла". Нам слегка приоткрыли завесу тайны, чтобы зрители не остались в обиде, но все карты на стол сразу не выложили, ведь надо что-то оставить на следующую серию. Увы, ничего здесь не поделаешь, таковы законы жанра. Североамериканский конвейер работает как часы, следующая встреча состоится ровно через год.

## Интернет правит миром?

Как только вы запустите игру, перед вашими ясными очами предстанет новый интерфейс. В NHL 2003 все менюшки выполнены в виде html-страничек. Хорошо это или плохо? Сразу даже и не скажешь. В актив данному нововведе-

нию следует занести просмотр одной из десяти предшествующих загрузке главного меню заставок с популярными хоккеистами, плюс быструю работу во время онлайн-матчей. В пассив – под тормаживание компьютера из-за постоянно напоминающих о себе багов (версию 1.00 следует пропатчить до 1.01, после чего преобразовать до 1.05), а также излишнюю витиеватость пути к определенным видам настроек.

К заметным добавлениям стоит отнести и возможность выбирать тактику поведения на льду каждого звена в от-



дельности. Скоростным нападающим следует давать установку почаще дежурить на линии и ждать неожиданных для соперника пасов от защитников из глубины. Как следствие, выход один на один – получите и распишитесь. Куда менее быстроходным ребятам лучше всего играть в так называемый советский хоккей: серия четких передач с решающим забросом шайбы к нападающим на пятак, чередующиеся с дальними ударами.



Ворота надо обязательно поставить на место

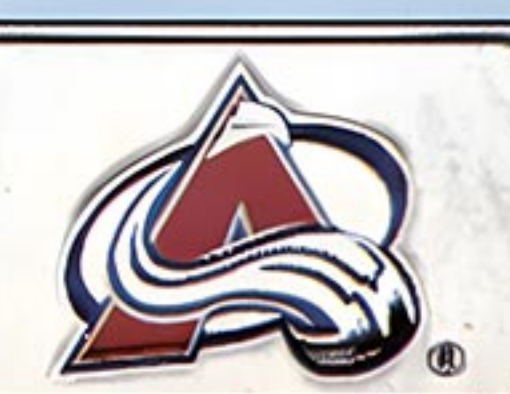
## Между прочим...

## У меня не запускается игра!

Финальная версия NHL 2003 за номером 1.00 получилась на редкость привередливой к установленному на компьютере софту. Игра не желает запускаться, если у вас отсутствует браузер Internet Explorer 6 (желательно иметь английскую версию).

Но на этом проблемы не заканчиваются. Игра может некорректно работать с новыми версиями проигрывателя Windows Media Player. Причем сие прискорбное событие лечится только хирургическим путем. Зайдите в меню "Пуск" и запустите опцию "Выполнить". В командной строке

напишите "REGSVR32 msdxm.ocx" (без кавычек). В ответ вам должна высветиться следующая надпись "Dll Register Server in msdxm.ocx succeeded!". Теперь можно спокойно запускать "экзешник" с недавно не работавшим хоккеем от рассеянных программистов из EA Sports.





На этот год нас оставили лишь с тремя схемами атаки (исчезли Combination и Triangle): скоростные проходы, затяжной штурм и поднос снарядов на пятак со стороны флангов. Также следует позабыть о системе набора бонусных очков с постепенным открыванием призовых карточек (эта фишка теперь доступна только во время матчей в Интернете).

Режим Franchise по-прежнему хромает на обе ноги. Во-первых, в системе оценки рейтингов хоккеистов встречаются перегибы в сторону представителей той или иной страны. Не хватающие звезд с неба литовцы почему-то оказались круче белорусов (полуфиналистов последней Олимпиады), а все российские звезды всегда уступают американским коллегам. Во-вторых, трансферная система содержит в себе целый ряд грубых ошибок: отсутствие перезаключения контрактов, лучшие игроки без особых раздумий уходят из лидирующих клубов к командам, прозябающим внизу турнирной таблицы конференции.

## Мелкие шажки по пути к совершенству

AI поднялся выше еще на одну ступеньку. Управляющий вашими противниками компьютерный мозг устроен так, что он играет не по резко бросающимся в глаза шаблонам, а с помощью сменяющих друг друга разноплановых тактических схем. Невидимый тренер соперника постоянно старается преподнести своему оппоненту все новые и новые неожиданности. Но даже на самом высоком уровне сложности железяка позволяет себе совершать свойственные каждому человеку невольные ошибки (отдает передачи в офсайд или же делает пасы через две линии), но при этом не забывает предпринимать отчаянные попытки по захвату пространства вокруг вашего пятак.



Камера прикреплена к верхушке арены

## Между прочим...

### Создай себе именной свитер

Вы нисколько не пожалеете, если зайдете по адресу <http://www.ea.com/easports/platforms/games/nhl2003/wallpaper.jsp>. С помощью очень простого в освоении редактора вы сможете нанести на свитер любимой НХЛ-команды свое имя и номер. После небольшой загрузки, результат ваших творческих трудов демонстрируется в виде 24-битных обоев с разрешением 1024 на 768 точек. У меня получились следующие экземпляры...



Количество бросков за три периода наконец-то стало соответствовать реалиям. Если в прошлом году за пятиминутку можно было произвести по 20-30 ударов, то теперь, даже при подавляющем преимуществе вашей команды, нанести более 10-15 прицельных ударов у вас не получится. Сей факт является прямым следствием того, что противник наконец-то научился не только грамотно атаковать, но и обороняться. Нападающие не ленятся подстраховывать зазевавшихся защитников, а те, в свою очередь, частенько подключаются к атакам.

### По стопам Копотя

Особой гордостью канадских разработчиков в этом году стала улучшенная модель поведения шайбы. Даже после малейшего соприкосновения с коньком или крюком клюшки игра просчитывает в своем уме несколько сложных формул и мгновенно выдает результат измененного направления полета каучукового

диска. Фантастических голов, как это было в олимпийском матче между белорусами и шведами (победная шайба после мощного дальнего удара Копотя сначала попала шведскому вратарю Сало в шлем, а затем нырнула в ворота), здесь не увидишь. Зато, благодаря реалистичной физике, ситуации, когда после броска рикошетом от ловушки или от штанги шайба залетает в "калитку", встречаются с завидным постоянством. Складывается ощущение, что шайба ведет себя как живая.

Я вам настоятельно рекомендую не отключать фишку Game Breaker Meter. В случае удачных действий (точные пасы, силовые приемы против начинающих атаку соперников и так далее) заполняется специальный индикатор. Как только боевой дух команды достигнет определенной отметки, где-то на пять-семь секунд стартует режим замедленного времени а-ля душещипательные выходы один на один под звуки учащенного биения сердца. В этот момент владеющему шайбой хоккеисту, словно по мановению волшебной палочки, даруется прилив свежих сил; в таком случае и броски у него более мощные и точные, и откуда-то берется фантастическая обводка, и силовые приемы всегда получаются на загляденье.



Как пройдет первое вбрасывание, так сложится и вся игра в целом





## Между прочим...

## Настройки игры

Быстрее всех на выход нового хоккейного симулятора отреагировала "Краснодарская модная хоккейная лига". К последним числам октября уже были установлены четкие правила предстоящих соревнований. Итак, профессиональные краснодарские виртуальные хоккеисты и журнал "Навигатор игрового мира" советуют вам покопаться в настройках и выставить ползунки и варианты опций по следующим параметрам:

## Меню Rules:

Period Length	7
Penalties	4
Fighting	1
Referee Type	NHL
Arena Type	NHL
Tie-Break Singl OT	4 on 4
Minor Penalty Ends	on Goal
Skill Level	Difficult
Injuries	On
Offside	On
Icing	On
2 Line Pass	On
Hero Rating	On

## Меню AI Options:

## Вкладка Skating:

Game Speed	4
Speed Burs Length	3
Speed Burs Length (%)	3
Fatigue	3
Fatigue Recovery	3

## Вкладка Checking:

Agression	6
Injuries	0
Hitting Power	4
Fall Recovery	7
Shot Blocking	7

## Вкладка Pass – Shoot:

Pass Interceptions	6
Pass Accuracy	4
Pass Speed	5
Shot Accuracy	6

## Вкладка Puck:

Puck Elasticity	3
Puck Friction	3
Retain Puck	6
Goalie Rebounds	1
Puck Control	1



Куча мала на пяточке

## Неудавшаяся пластическая операция

По части графики у меня для вас две новости: хорошая и плохая. Хорошая заключается в том, что NHL 2003 строился на усовершенствованном прошлогоднем движке с применением абсолютно новой технологии анимации хоккеистов. Плохая – картинка пусть и смотрится на ура, но из-за затеянных пертурбаций потеряла некоторую часть своего прежнего шарма.

Лица игроков теперь прорисовываются отдельно от тела. Это, конечно же, хорошо и похвально, но то ли программисты что-то недоработали или же попросту напортачили, но в итоге всегда узнаваемая улыбка Павла Буре бесследно исчезла. Вместо нее на вас смотрит какое-то каменное лицо, лишь изредка напоминающее черты Русской ракеты. Точно также дела обстоят и с другими хоккеистами: неживые глаза, морда топором и злостный оскал в сторону проезжающего мимо соперника.

Впрочем, не все так плохо. Лед смоделирован настолько великолепно (добавлены отражения от ярких фонарей на табло и значительно улучшено качество отображаемых теней), что порой забываешь, что перед твоими глазами всего лишь компьютерная игра.

Кстати, даже самые серьезные матчи иногда преподносят веселые моменты. Например, из-за образовавшихся складок, фамилии на свитерах порой лишаются одной или даже двух букв: мистер Sullivan из Chicago на время превращается в советского Ивана (Su ivan).

## Фальшивые Эм Си

А вот что откровенно огорчило, так это музыка. Думаю, обсуждать, разумно ли сопровождать игровой процесс NHL 2003 творчеством таких групп, как GOB, Blindside, Papa Roach, Default, Queens of the Stone Age, Dead Star Hotel, Jimmy Eat World, Treble Charger, Greenwheel и Trapt не следует. Просто кому-то такое музыкальное направление нравится, а кому-то

нет. Динамизма добавляет? Добавляет. Уши от отвращения в трубочку не сворачиваются? Не сворачиваются. Но, как вы думаете, уместна ли в спортивном симуляторе композиция Papa Roach "She Loves Me Not"? Если по стилистике это сущее безобразие еще более-менее вписывается в общую звуковую палитру, то по смысловому содержанию текста песни не соответствует даже самым заниженным требованиям. Чувствую, скоро дело дойдет до того, что мы будем слушать что-то наподобие "Я любил тебя, а ты ушла от меня...". Лично мне такое положение дел не нравится.

## Немного о наркотической зависимости

Как ни странно, в любом случае вы не устоите перед искушением и все-таки купите заветный диск с NHL 2003. Если вы уже не первый год играете в хоккейные симуляторы от EA Sports, то, независимо от того, осыплем ли мы игру с ног до головы лестными эпитетами или же разобьем ее в пух и прах, обвинив разработчиков в самоповторении, лени и прочих смертных грехах, вы все равно сочтете необходимым ознакомиться с новой частью сериала. Отказаться от пусть и несовершенного, но все-таки лучшего хоккейного симулятора на данный момент трудно, вы уже основательно подсели на этот своеобразный наркотик.

Если вы до сего момента ни разу не баловались виртуальным хоккеем, но изъявляете твердое желание в ближайшее время завоевать кубок Стэнли, то лучше NHL 2003 вы ничего найти не сможете.

Впрочем, есть еще один вариант. Вы ненавидите спорт вообще и ледовые сражения в частности, и вам абсолютно безразличны итоги очередной попытки канадских разработчиков угодить своим ненасытным клиентам. Ежели это так, то вы уже давно перевернули эту страничку журнала и читаете куда более интересные вас статьи.

Н



Самый главный трофей НХЛ еще раз приедет в Москву

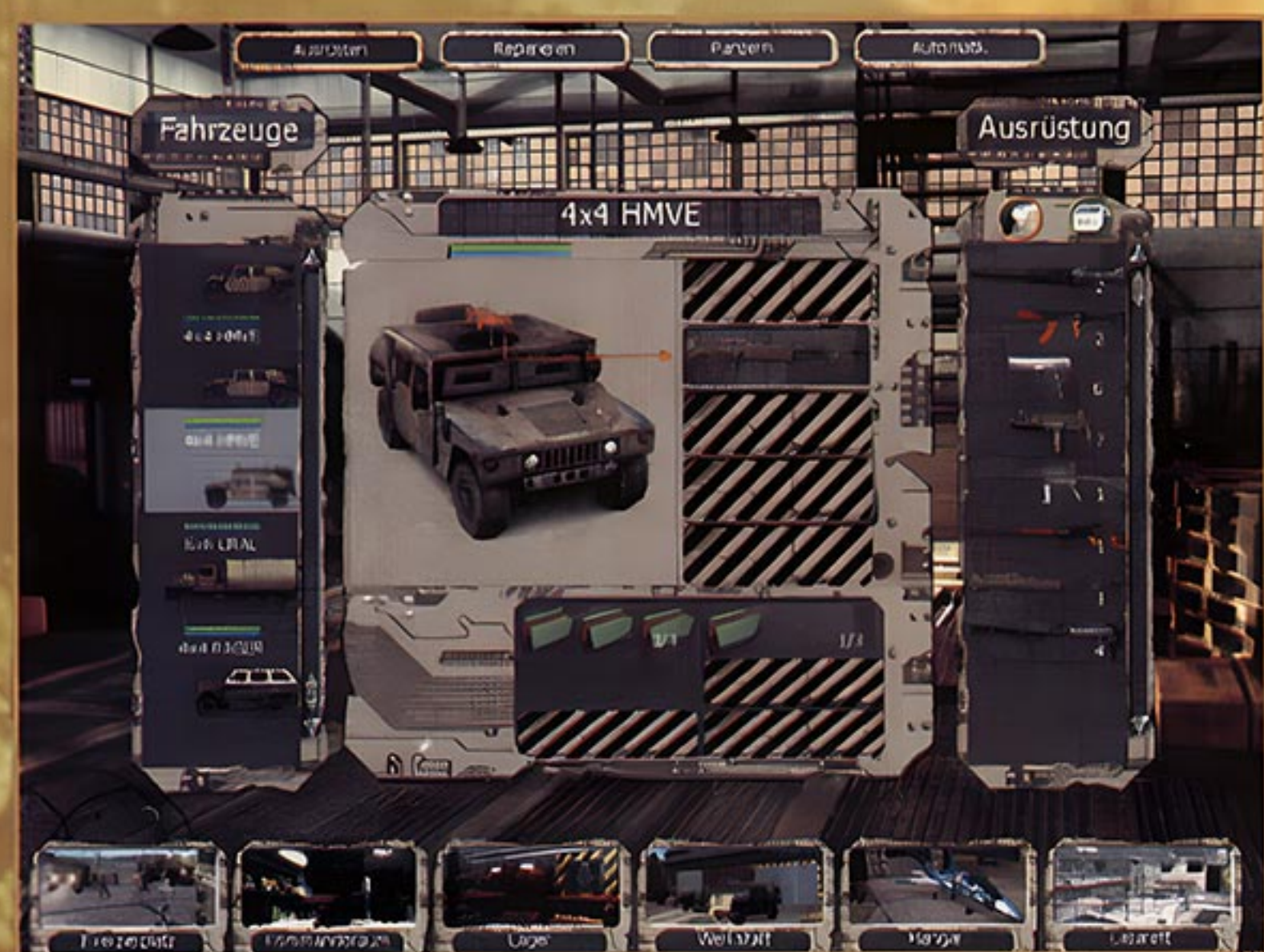






3D-СТРАТЕГИЯ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ!

# СОЛДАТЫ АНАРХИИ



- тактические действия в трехмерном мире
- захватывающий нелинейный сюжет, состоящий из 20 миссий
- удобный редактор карт
- ураганный многопользовательский режим, поддерживающий до 8 игроков
- реалистичные погодные условия и смена дня и ночи
- потрясающая музыка и трехмерный звук
- десятки боевых отрядов, оснащенных разнообразным оружием



ЧЕЛОВЕЧЕСТВО  
ПОТЕРЯЛО ВСЕ...

...весь прогресс...

...все богатство...

...и всю гордость...

...осталась только вера –  
ВЕРА В БУДУЩЕЕ!



©2002 "Руссобит Пабблишинг". ©2002 "Silver Style". Издатель "Руссобит Пабблишинг".

E-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



**Издатель**

Ubi Soft

<http://www.ubi.com>

## Разработчик

Ubi Soft

<http://www.ubi.com>

## Жанр

## Футуристические автогонки

## Требуется

Pentium-II 350, 64 Mb RAM, 3D

## Рекомендуется

Pentium-III 833, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)

## Сайт игры

<http://www.speedchallengeleague.com/home.html>

## Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2878.html>

**Смотри на диске** 

## Скриншоты

## Игровой интерес

## Графика

## ЗВУК И МУЗЫКА

## Управление

## Ценность для жанра

# Рейтинг 7.0

Время освоения: от 0.5 до 5 часов

Сложность: средняя

Знание английского: не требуется

кам, представитель фирмы-разработчика  
 Ubi Soft. Французской фирмы. Чувак был  
 предельно прост и ясен в своих мыслях.  
 “Здорово, канада!” – приветствовал он  
 Вильнева. “Мы тут это, слегка разорились  
 и решили подзаработать немного денег  
 на твоём бессмертном имени. К тому же  
 у тебя никогда не было одноименной игры,  
 поэтому и ты не окажешься в жестком об-  
 ломе. Заодно дашь волю сугубо личному  
 креативу. И вообще, слабо поддержать  
 братьев-французов?”

## Visions in my head!

живаться?!) остается лишь грамотно реализовать мою идею. Фишка стопроцентная. Несмотря на мое лузерство в последнее время, я все еще реальный чувак! Я большом респекте среди масс, и они купят мое игралово однозначно. Осталось снабдить все дело клевой графикой и модным саундтреком. Я уверен, что с этим проблем у такой конторы как Ubi не будет. Вы всегда давали джазу по части графики, да и я все ваши геймы затестил, реально протачившись!

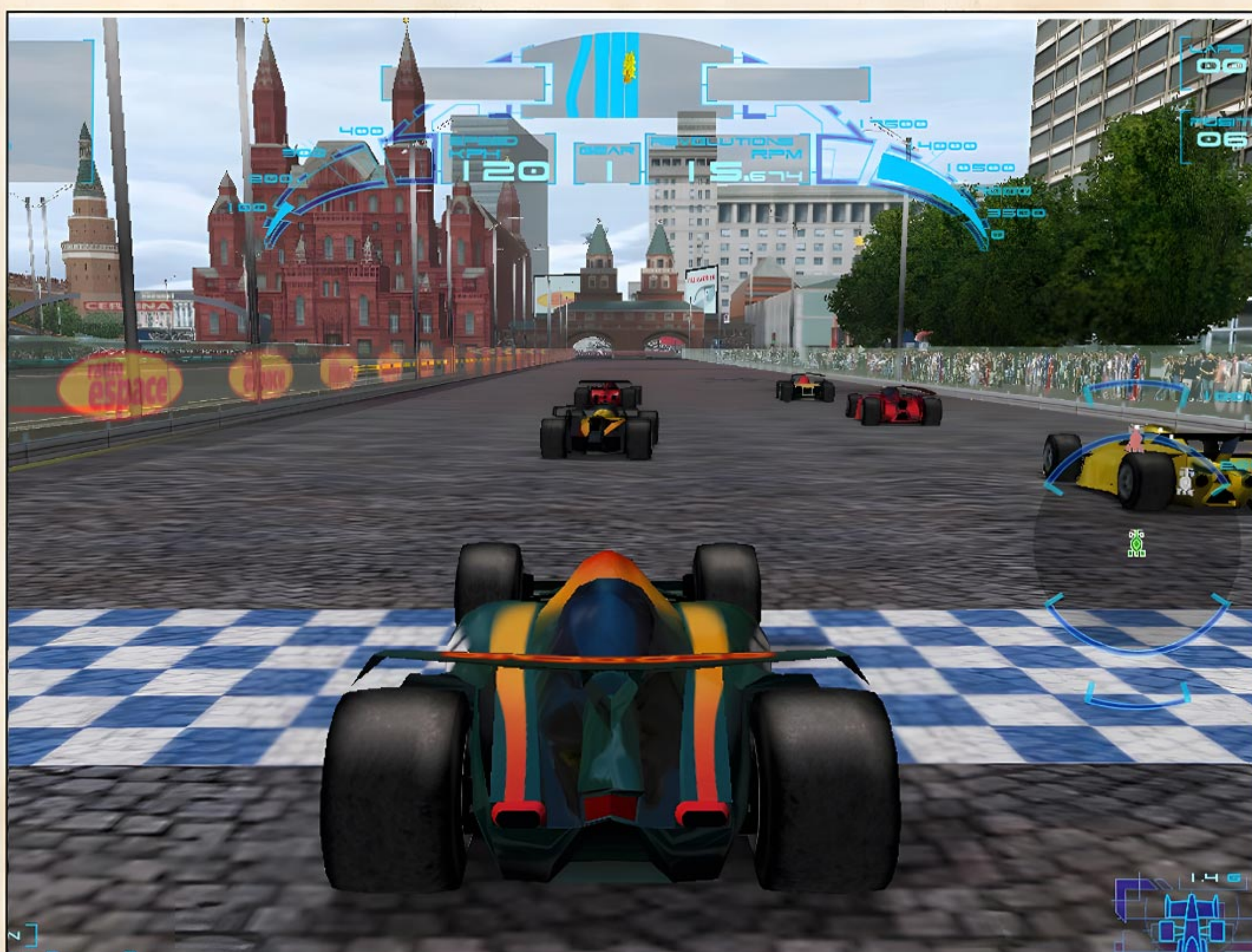
- Да, Жак, ты во всем прав и сегодня я, дунув с утра, тоже думал в проложенном тобою русле. Погода классная, смотри, какие девочки повсюду гуляют. Но тебе-то просто, чувак! Ты к любой можешь подвалить и сказать а-ля: “Крошка, я Жак Вильнев!” И все, чувак, она твоя. Ну да ладно, пойдем, завалим к боссу, перетрем о том, о сем, прикинем, сколько кому бабла отойдет. Ты выложишь ему свой настоящий креатив, он все одобрит и работа закипит! Движок уже почти готов!

## Насущный креатив

- Здорово, босс! Узнаешь этого реального чувака!



Египет, чувак. Как звучало бы – “Гран-При Фараона!”



Брусчатка, говоришь, трясет? Мне все по барабану, брателло, ибо меня в машине нет. Чудеса техники!



- Еупт! Это же Жак Вильнев-фареватонщик! Ну, чувак, ты реальный менеджер! Где ты его выцепил?

- Да он мой братан фарева. Реальный геймер! Тебя в "кваку" на сотню фрагов порвет с одним открытым левым глазом и грязной мышкой! Короче, Жак, давай, толкай свой креатив, а мы с боссом типа все во внимании, короче, вуаля!

- Ну, чуваки, на самом деле все просто, и вообще не понимаю, как это ни один брателло до меня до этого не додумался. В общем, пока Берни сидит в своем кресле, ничего позитивного, кроме четырех канавок на слике нам не видать нах! И поэтому моя креативная мысль закидывает всю Формулу в далекое будущее. Врубаетесь, в чем идея. Теперь мы не ограничены в наших фантазиях и, типа, чего хотим, то и воротим. А отмаза-то реальная, дескать, будущее, а в будущем ученые носы все спорные вопросы разрулили и сделали именно так, как это есть в нашей игрухе! А?

- Реально, чувак, продолжай!

- Ну так вот. Все эта возня в боксах, откручивание и закручивание гаек, замена переднего обтекателя - все это нах! Знаете, как обломно, едешь вроде, хорошо, и вдруг - опаньки! Сломался. Надо тащить в боксы и забыть о победе, а потом рубиться с виртуальным Шумми на компе. Такого в Формуле будущего быть не может! Умные дядьки, которым неплохо отстегивают товарищи вроде Фрэнки Уильямса, додумались до того, что болиды стали чиниться сами. Поймал отбойник на двухстах километрах - не беда! Расслабься, чувак! Машина похромает полминуты, и шрамы зарубцуются! Это первый момент. Далее - трассы. Ну, скажите, вас не задолбали эти мега-отстойные газоны, гравий и питлейны?

- Задолбали, чувак! От них веет галимой скукотой!

- Во! Я о том же! Надо сделать трассы, от которых перлись бы все! Типа представь! Кремль, Ред Сквер и все такое, и вдруг... Дядя Лужков строит двухъярусный трек прямо над Ред Сквером. Как народ прется! Как растет рейтинг нашей Формулы! И такие трассы - во всех городах! В Египте, среди пирамид. Ты прикинь! Или в Китае и Париже. Вот это те-

ма! Вот это зрелище! Дальше - о болидах. Совсем маленькие сегодня скорости. Ну что это за фигня - триста километров в час. Скоро, вон, появится новый Bugatti, так эта машина разгоняется быстрее болида Шумахера и скорость у нее повыше будет. Беспонтовый расклад. Прикинь, приезжает какой-нибудь перец на Формулу-1 и говорит, типа, братва, расступись, я на своем "Бугатти" щас Шумахера порву нах! И рвет, что самое интересное. В общем, скорости повышаем таким образом, чтобы простому смертному они казались недостижимыми. Чего еще-то там? Ах да! Болиды! Не, ну ты только посмотри на этих современных остороклювых "грачей"! Никакой, чувак, эстетики, какие-то скелеты стремные, все в бирках, по трассам разъезжают, и люди прутся от них. Фотографии по стенам клеют! А если сделать, как я думаю, так это ж, полный отпад получится. Скругляем формы, придаем больше стремительности и обтекаемости, кабину защищаем грамотным тонированным стеклом! Раскрашиваем очень стильно и эффектно. И никаких рекламных наклеек не надо! А самое-то главное - пилота внутри нет! Ага. Он сидит себе в комнате и рулит с необыкновенной установки, которая передает ему все ощущения настоящего пилота. Тычет в спинку при разгоне, там, или бьет наотмашь по морде кулаком, если тот врезается в отбойник. В пределах нормы, конечно, чтобы никто не погиб! И вот теперь представь, чувак, как все это будет выглядеть! Трассы - просто чума. Болиды - одно загляденье! Не ломаются, нет никаких дозаправок, стратегий и прочих обломов в боксах. Только чистая скорость и не обремененное ничем соревнование. В самых красивых и знаменитых местах земного шара! Ну разве не насущный креатив?

- Екарный бабай, чувак, я не знал, что гонщики могут быть такими продвинутыми. Ты мутишь реальную фишку! Нас ждет успех. Типа пошли к нашим косматым программерам и ты им все обрисуешь, вдохновишь своей идеей!

### Какое-то время спустя

Звонок в квартире Вильнева. Жак бросает компьютер и садится на большой диван. Берет трубку.

### Между прочим...

Для тех, кто не понял, но хочет понять. Футуристическая аркадная гонка, инспирированная видениями Жака Вильнева, пилота команды BAR, Формулы-1. Трассы проложены в самых известных и экзотических местах Земли. Болиды представляют собой развитие идей автомобилей сегодняшней Формулы-1. Система повреждений уживается с системой автоматической починки. Рулятся машинки очень даже приятно, позволяя грамотно гоняться с не очень сильными оппонентами. Заносы противопоказаны. Иногда необходимо тормозить. Графика хорошего уровня, но не откровение. На уровне звук и саундтрек. Вильневу респект!

- Чувак, у меня для тебя весьма прикольные новости!

- Валяй, брателло!

- Готова, в общем игруха-то. Осталось придумать ей нестремное название, чтоб народ, заведя бокс, тут же подваливал к игровому барыге и требовал свою порцию. Так что приезжай, да не забудь захватить к тому латиносу на углу улицы. Говорят, он обновил свой стафф!

- ОК! Уже еду!

\*\*\*

- Да, чувак, латинос сегодня порадовал...

- Да... Типа все так же лузеришь на Гран-при?

- Ну да, болид - полный отстой. Не едет машина и абзац.

- Кстати, мы тут игруху закончили. Все прутся.

- Да, я две недели назад рипнутую версию у пиратов скачал. Достойная получилась вещь. И что самое главное - точно отражает мою позицию. Респект косматым программерам!

- Ну да. Только названия нет. Надо заморочиться.

- Чего морочится! Мое видение. Это надо отразить. Стало быть, Jacques Villeneuve's Racing Vision. Длинновато. Нужен основной лозунг. Такой попсовый, аркадный. Типа Speed Challenge. Так и назовем.

- Реасе, чувак!

- YO!

Н



Согласись, отпадный видок!



Думаешь, Монако, чувак? Ошибочка. Нью-Йорк. В Монако нам очень тесно



# Тотальный симулятор

Издатель	Empire Interactive <a href="http://www.empireinteractive.com">http://www.empireinteractive.com</a>
Разработчик	Razorworks <a href="http://www.razorworks.com">http://www.razorworks.com</a>
Жанр	Автосимулятор
Требуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D
Рекомендуется	Pentium-III 750, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D
Сайт игры	<a href="http://www.totalimmersionracing.com/main.html">http://www.totalimmersionracing.com/main.html</a>
Наш сайт	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game2485.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game2485.html</a>
Смотрите на диске	Скриншоты
Игровой интерес Графика Звук и музыка Управление Ценность для жанра	
<b>Рейтинг 7.8</b> Время освоения: около 1 часа Сложность: средняя Знание английского: не требуется	

Шоссейно-кольцевые гонки – вещь для разработчиков не самая любимая. Тому много причин. Во-первых, при симуляции европейских первенств игра автоматически становится изгоем для большего американского рынка (там в почете исключительно национальные соревнования, и даже Формула-1 не является непререкаемым авторитетом). Во-вторых, такие произведения, даже при наличии аркадного варианта мало интересуют тех, кто любит быстро и сердито гонять разнообразные простенькие гонки. Как ни крути, а наматывать круги по довольно скучным и невыразительным кольцевым трекам (даже если физика упрощена донельзя) не очень интересно. Ну, а в-третьих, для создания действительно достойного симулятора данной тематики приходится прилагать серьезные усилия, так как планка качества этих произведений уже давно установлена весьма высоко такими хитами как TOCA Touring Cars или STCC 2.

Все это выливается в то, что интересных и проработанных симуляторов “кольца” за год появляется не так много. Максимум три-четыре штуки. Но они пользуются стабильным спросом у ценителей виртуальных автогонок и получают высокие рейтинги. И новое слово в этом поджанре, Total Immersion Racing, не станет исключением.

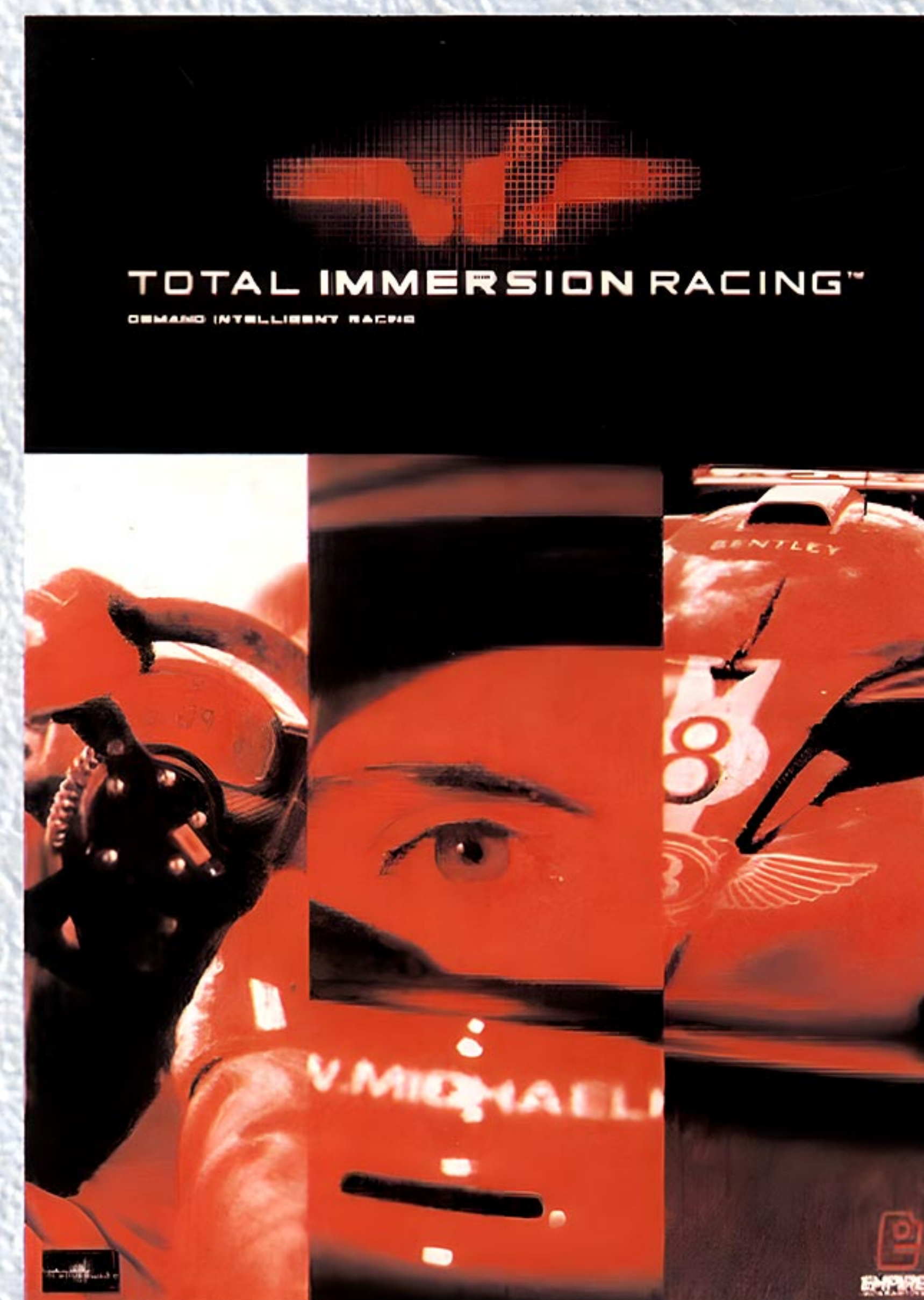
## Самый тотальный Ле-Ман

Автоспорт в Европе развит очень хорошо. Что ни страна – то ряд сильных национальных чемпионатов различного профиля. И просимулировать можно любой – уровень – то весьма высок. За примерами далеко ходить не надо, не самое популярное шведское первенство было очень успешно симитировано в одной из лучших “кузовных” игр – STCC 2. Клоню я к тому, что у разработчиков очень широкое поле деятельности. Купив свежую лицензию, они могут предложить игрокам через некоторое время новый экспириенс. Примерно так поступили и товарищи из Razorworks. Примерно – потому что на половину. Часть автомобилей в Total Immersion Racing – уже знакомые нам по нескольким ле-мановским играм спорт-прототипы. Другая часть – машинки класса GT, вещь в автомобильных игрушках достаточно редкая. Ну, а если брать игру и качество ее исполнения, то надо будет признать очевидное – как симулятор спорт-прототипов проект равных на сегодняшний день не имеет. Все, что было выпущено другими гейммейкерами на данную тему, весьма сильно отдыхает по сравнению с действительно “зачетным” детищем Razorworks.

Игрушка имеет два полноценных, взаимозаменяемых игровых режима. Первый называется карьера. Любопытно то, что в нем ненавязчиво обыгрывается ролевой элемент. Перед началом действия вы выбираете команду. Свои конюшни “рекламируют” реальные управляющие, которые с вашей помощью надеются в грядущем сезоне побить всех и вся. Они же будут комментировать ваши действия по результатам заездов. Подбадривать или одобрять. Фича забавная, но реализована слабовато. Думаю, TOCA Race Driver будет несколько интереснее в этом отношении.

Второй игровой режим называется Challenge. Challenge – это большое количество мини-кубков. Каждый состоит из трех-четырех этапов. Прохождение кубков, как и режим карьеры, открывает вам доступ к машинам и трассам.

Вообще, весьма печален тот факт, что разработчики последовали примеру кол-



лег по аркадному цеху и заперли самые вкусные автомобили и стадионы, предложив нам доказать свое право на управление ими в серии гонок на авто начального класса. Печален потому, что процесс этого самого открывания, как показалось лично мне, весьма затянут. Игра уже начинает слегка надоедать к тому моменту, когда вы, наконец, добываетесь до наиболее мощных и интересных машин. Это минус игре и ее разработчикам. Нельзя сказать, что существенный, но незаметным его назвать также нельзя. Становится насущным вопрос нахождения секретных кодов, которые откроют вам дорогу в самые сильные чемпионаты.

Завершая разговор об игровых возможностях, нельзя не привести названий (модификаций) некоторых автомобилей. На начальном уровне придется “довольствоваться” неплохими аппаратами вроде Audi TT-R или Noble M12. Далее последует заряженная версия баварского спорткара под названием BMW M3 GTR. Машины уровнем выше – это Lister Storm GT1, McLaren F1 GTR, Panos ESP GTR, которые уже встречались нам в более ранних играх. Ну, а на сладкое – звезды “24 часов Ле-Мана”. Это и возродившийся спорт-прототип от Bentley – Speed 8, и BMW V12, и, конечно же, одна из самых совершенных машин современности Audi R8, которая в своем классе не имеет себе равных. Что и говорить, список впечатляет. Но настоящее уважение к разработчикам проснется после того, как все эти машины будут опробованы на трассе.

## Грани физики

А вы слышали раньше о Razorworks? Разве что краем уха, не правда ли? И уж точно эта информация не была связана с автосимуляторами. Так было раньше, а теперь об этой компании разработчиков можно смело говорить как о прямых конкурентах таким командам как DICE или даже Codemasters. Исключительно благодаря Total Immersion Racing – без натя-



Вид от первого лица выполнен на пять баллов



жек очень грамотному и проработанному автосимулятору.

Когда играешь в TIR, не покидает легкое ощущение дежавю. Скажем, предстартовый интерфейс игры напоминает STCC 2. Также как игровая графика. Не исключено, что, разрабатывая свое произведение, Razorworks держали в уме лучшие игры прямых конкурентов. Тестили их, пытались выявить сильные и слабые стороны. И, должен сказать, у них все получилось. Качество физической модели TIR находится на очень высоком уровне.

Надо сразу оговориться. За разработчиками все же числится один, весьма неприятный, грешок. Они отказались от модели повреждений. Плохо. Зато наличие желания творцов проекта реабилитироваться за это в других компонентах игры.

Поведение машин. Физика одного, отдельно взятого автомобиля. По этим параметрам многие судят о качестве того или иного имитатора. Что можно сказать по данным пунктам применительно к Total Immersion Racing? Если коротко, то великолепно. Но настолько коротко — неинтересно.

Поведение машин даже в пределах одного класса отличается весьма существенно. Полноприводный Audi TT-R, оснащенный мощным турбодвигателем и двенадцатицилиндровый Noble M12. При схожих динамических характеристиках, эти машины проповедуют совершенно разный подход к управлению. Полный привод на "Ауди" дает игроку потрясающую надежность в поворотах и при разгоне. Noble более азартный, он легко может сорваться в занос, пощекотать вам нервы на выходе из поворота. Зато — машина с более чутким рулевым управлением. Или BMW M3 GTR. Автомобиль с ярко выраженной недостаточной поворачиваемостью. Чуть-чуть ошиблись со скоростью на входе в вираж, и готовьтесь к встрече с отбойником — передние колеса вынесет наружу виража так, словно кто-то услужливо смазал перед вашим появлением трассу маслом. Возможно, повезет, и вы сумеете от тормозиться в самый последний момент. Но помните, блокировка колес означает только одно — авто перестает слушаться руля.

Кардинально меняется поведение машин в дождь. Самое сложное — избежать

заносов на мокрой и очень скользкой трассе. Мы не в ралли. Необходимо следовать по идеальной траектории. Скорости падают, а ехать становится сложнее. Еще эти оппоненты...

А что же машины-монстры? Дикая динамика и невероятно эффективные тормоза. Плюс потрясающая устойчивость в поворотах, но... До первой серьезной ошибки. Трассы, которые казались достаточно широкими и длинными на машинах начальной стадии, поразительно уменьшаются и становятся более коварными, когда вы пересядете на королей Ле-Мана! Но достаточно эмоций, надо трезво сформулировать резюме по этому моменту. Вот оно. Машины разные, и каждая предлагает вам какие-то новые нюансы в управлении. К каждой надо привыкать. Это большая заслуга разработчиков.

Один из определяющих моментов в игре — наука торможения. Лишь тогда вы сможете назвать себя мастером, когда научитесь предельно точно рассчитывать длину тормозного пути. Все, кажется, просто. Дозируем тормозное усилие, и методично отщелкиваем вниз передачи. Однако довольно долго вы будете с удивлением обнаруживать, что, например, машина уже практически стоит, а до начала поворота еще метров двадцать. Или наоборот. Колеса давно идут юзом, а отбойник надвигается все так же неумолимо. Где она, золотая середина? (Когда вы отпускаете тормоз и автомобиль, на нагруженной передней подвеске ввинчивается в вираж, на выходе из которого, надо только поддать газку и подоткнуть более высокую передачу, оставив оппонентов в зеркале заднего вида.) Она откроется вам после долгих и очень упорных тренировок. Чтобы овладеть симулятором, подобным Total Immersion Racing, надо немало времени и терпения.

## В остальном — полный порядок

Все это, конечно же, хорошо. Машина ведет себя адекватно, позволяя проводить параллели с реальностью. Но что делать, если она, например, выглядит как картонная коробка, а антураж трассы наталкивает на сравнения с игрушками конца девяностых? К счастью, в TIR такого расклада не наблюдается. Все чинно — на твердую четверку. Модели проработаны очень ка-



Можно заодно оценить и проработку кузова



Здесь очень удобно обгонять "коллег по цеху" справа

чественно и смотрелись бы вполне уместно в любой приставочной гоночной аркаде. Сами автодромы выполнены без нареканий. Деревья красивые, отбойники тоже, текстурки на все объекты натянуты весьма качественные. Неплохо выполнены эффекты дождевой гонки. Звук достоин физики и графики. Моторы у всех машин звучат по-разному, а эффектов, сопровождающий то или иное действие, достаточно.

Total Immersion Racing — проект очень высокого качества. Действительно классно сработанный симулятор шоссейно-кольцевых гонок. И пускай американцы гоняют свой НАСКАР, а любители аркад ждут появления десятого по счету NFS. Мы, по-клонники хороших симуляторов, вполне обойдемся произведением Razorworks. До выхода TOCA Race Driver по крайней мере.

Н

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ ТОВАР - ПО ПИРАТСКИМ ЦЕНАМ

**АУДИО - ВИДЕО  
GAMES for PC,  
Sony Playstation 2,**



**огромный выбор импортных и отечественных DVD**

**10 метров от станции метро "Октябрьское поле"  
ул. Маршала Бирюзова, 17  
т. 194-3206**

**Предъявителю этой рекламы предоставляется СКИДКА - 5%**



# Новый сезон

И последний режим, носящий лаковое имя “Турниры”. Здесь вы найдете и Лигу Чемпионов, и Кубок УЕФА, и International Cup, под маской которого скрывается самое, что ни на есть настоящее мировое первенство, и даже три реально несуществующих



Красавец "Сантьяго Бернабеу" принимает гостей



турнира-миссии, в каждом из которых нужно будет решить определенную локальную задачу. Кроме того, как и в FIFA 2002, вы можете создать собственный турнир.

Теперь о неприятном. Во всем описанном великолепии вы не найдете ничего, имеющего какое-либо отношение к российскому клубному футболу. Нет ни нашего чемпионата, ни даже отдельных команды в еврокубках. Только одинокая сборная в папке International и все. Обидно.

В целом же менюшки проработаны на редкость стильно и с видимым старанием. Нет той топорности, которую мы имели счастье наблюдать в течение последних лет. Игра выглядит солиднее. Теперь даже названия саундтреков показывают на манер музыкальных телеканалов. Дескать, знайте, чьи пластинки крутятся.

### В погоне за реалистичностью

Любая игра начинается с тренерской установки, посему и мы начнем с секции Team Management. Изменился сам принцип выбора тактики на предстоящую игру. Если раньше мы собственноручно настраивали каждый из ее аспектов (тактическая схема, расстановка, манера игры), то теперь пункты, различным образом скомбинированные, хранятся в уже готовых пресетах, из множества которых мы и выбираем подходящий нам.

Удобно это или нет? Единого ответа тут быть не может, ибо у каждого по этому поводу есть свое собственное мнение. Тем не менее, один минус новой методики очевиден: значительно уменьшилось количество возможных тренерских решений, к примеру, невозможно выбрать любимую подавляемым большинством российских тренеров схему 4-4-2 с последним защитником, а ведь именно так у нас играет практически вся премьер-лига. Ну да ладно с ней, с премьер-лигой, тем более, что в игре ей, как уже говорилось выше, места не нашлось. Перейдем непосредственно к матчу.

Модель взаимодействия игрока

с мячом претерпела в этом сезоне вполне закономерное и достойное развитие, направленное в сторону еще большей реалистичности. В FIFA 2003 вы не найдете нереально упоительных ударов ножницами, фантастических вратарских сейвов или же десятиметровых подкатов. В новой игре все это сильнее похоже на тот футбол, который мы видим в реальной жизни: игроки запинаятся об мяч, вратарь пускает пенки под опорной ногой, а ускорения с мячом перестали быть панацеей. Шоу закончилось и началась нормальная игра.

Поединки стали куда более стратегичными, чем очень напомнили донельзя далекий FIFA RTWC 98 — последний футбол EA Sports, основой которого была мысль, а не быстрота пальцев. Атаки отныне не окажутся столь эффективными, если вы не потрудитесь просчитывать их на шаг, а то и два, вперед. Исключительно индивидуальные действия уже не принесут вам желаемого результата. Придется больше (и качественнее) играть в пас, благо ваши партнеры по команде научились



Эти скупые мужские объятия

правлять кожаную сферу в створ ворот. Вернее, попытаться отправить, ибо и вратари теперь кое-чему научились. Они стали гораздо больше перемещаться по штрафной площади, неплохо приспособились к закидываемым за шиворот парашютам, а главное, стали правильнее выбирать позицию. Но с другой стороны, в их пассив доба-

### Между прочим...

- Выигрывая турниры в FIFA 2003, вы будете открывать для себя бонусные стадионы.
- Создаваемые в Creation Centre pkg-файлы можно распаковать (и запаковать обратно) с помощью обычного WinZip.
- Разработчики наконец-то разобрались с формой команд. Если помните, в прошлых играх возникали ситуации, когда клуб при определенном стечении обстоятельств (уникальная расцветка формы, такая как, к примеру, у "Алании" в Русской Лиге 2001) весь сезон играла в одной и той же форме. Отныне все стало куда веселее, ибо форму на предстоящий матч мы выбираем сами, причем для многих команд в FIFA 2003 припасено не две, а целых три комплекта экипировки.
- Фанаты FIFA 2003 уже понаделали достаточно утилит, делающих общение с игрой еще более приятным. Все подробности ищите на сайте <http://rl2002.gamenavigator.ru/>.

умело открываться, создавая остроту у чужих ворот. Да и у самой "резиденции врага" вам придется пораскинуть мозгами, прежде чем по старой привычке судорожно давить кнопку удара: нужно выждать момент, обманув вратаря, прицелиться и только потом от-

вилась грамотно реализованная возможность поймать голкипера наprotivoходе, столь часто применяемая форвардами в реальной жизни.

Заметно осложнился процесс выполнения стандартных положений. На смену стрелкам направления удара к нам пришел индикатор замаха, похожий на тот, что используется в гольфе (привет Тайгеру Вудсу). Так что и здесь нам придется выждать нужный момент, прежде чем бить по мячу.

Отдельного доброго слова заслуживают статистические выкладки, представляющие перед нами в перерывах и после матча. Здесь нажав на нужный параметр игры, к примеру, удары по воротам или фолы, мы видим на приводимой рядом схеме место, где эти удары и фолы ковались. А ведь это ой как полезно... Одним словом, игра серьезно изменилась, причем в сторону реалистичности, а следовательно, усложнения.



Пестрые старания режиссеров





Inter Milan		Ajax	
0	Goals	0	
1	Total Shots	1	
1	Shots on Target	0	
2	Tackles	6	
0	Fouls	0	
0	Bookings	0	
2	Corners	0	
0	Offsides	0	
85	Passing %	53	
55	Possession	45	

**Match Facts**

Mido - Ajax  
38 min

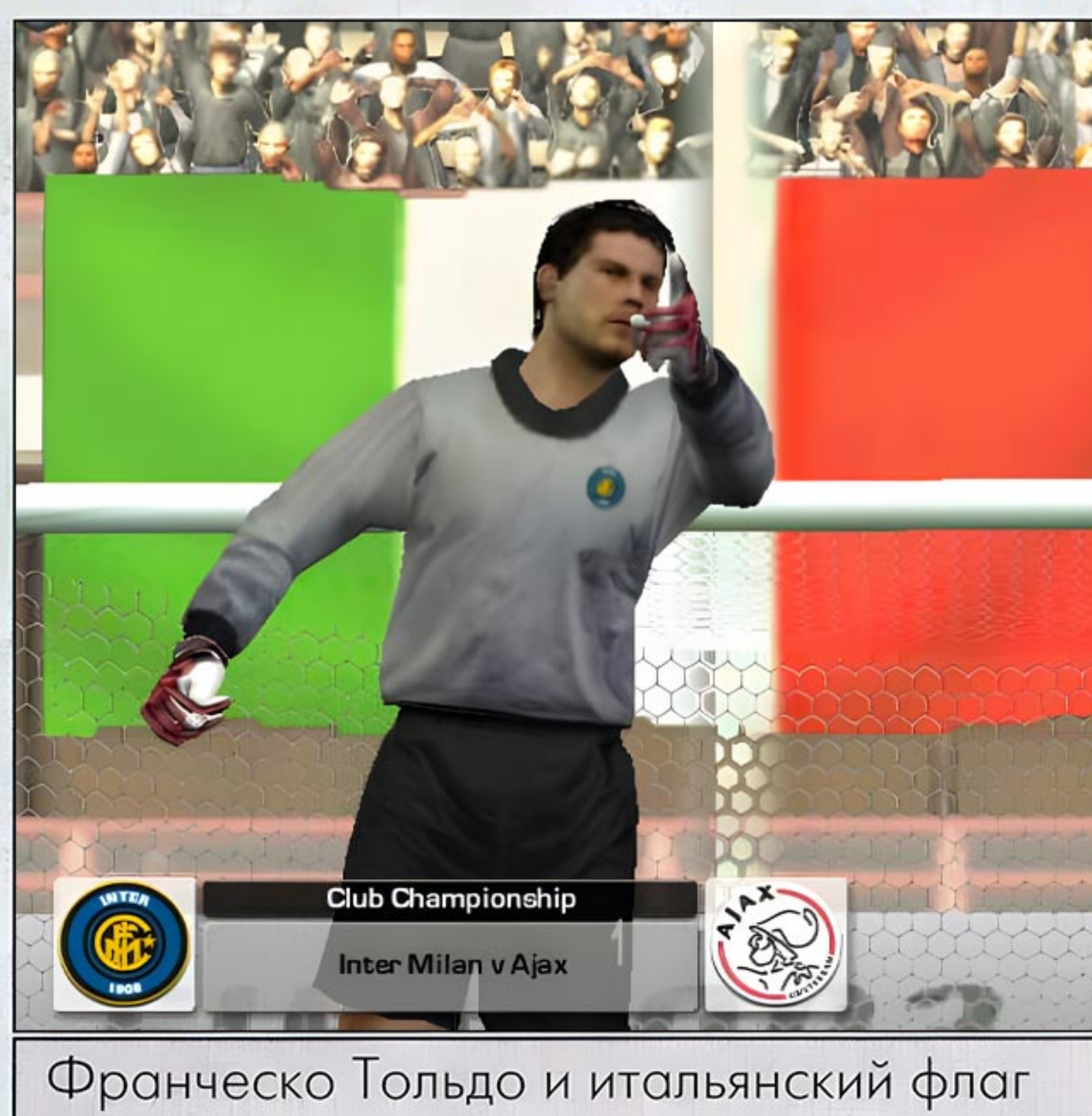
Разбираем матч по косточкам

### Качество в первую очередь

Графическое оснащение произведения по сравнению с прошлым годом сделало серьезный шаг вперед. Я уже не говорю о том, что все стало еще более гладким и красивым, ибо такого рода развитие совсем не удивительно и, более того, логично. Поговорим лучше о том новом, что появилось в FIFA 2003.

Оформление трансляций разработчики выполнили в том же стиле, что и японские режиссеры использовали во время мирового первенства: при розыгрыше мяча в центре поля мы видим логотипы играющих команд и счет в матче, во время розыгрыша стандартов на зеленом газоне отображается стрелка, указывающая расстояние до ворот. Технологии виртуального футбола не отстают от технологий его реального старшего брата, что делает большую честь канадским девелоперам.

Программисты серьезно поработали над анимационными вставками с празднованием футболистов по случаю забитого гола, причем поработали ножницами. Больше мы не увидим пышных карнавалов, после забитого гола престижа при счете 0:6. Игро-



ки стали спокойнее, прямо-таки по-мужски, реагировать на происходящие события. Ну, забили. Ну, пропустили. Главное, чтоб войны не было.

Куда более серьезному апгрейду подверглись стадионы и заполняющие его болельщики. О количестве присутствующих в игре спортивных арен мы уже обмолвились, так что пришло время сказать об их качестве. Это, простите меня за эмоции, самая настоящая песня: ярусы, лесенки, навесы, транспаранты, освещение – все сделано с такой любовью, что иной раз и забываешь о том, что ты не перед телевизором.

### Эх, дорожка звуковая

Звук, как это всегда происходит в играх EA Sports, выполнен на пять с плюсом. В менюшках нас развлекает обширная под-

Inter Milan		Ajax	
Goalkeeper	1 Francesco Toldo	Goalkeeper	21 Joey Didulica
Defenders	4 Javier Zanetti 13 Fabio Cannavaro 23 Marco Materazzi 77 Francesco Coco	Defenders	12 John Heitinga 16 Petri Pasanen 5 Christian Chivu 18 John O'Brien
Midfield	7 Sergio Conceição 14 Luigi Di Biagio 6 Cristiano Zanetti 20 Alvaro Recoba	Midfield	7 Andy van der Meyde 22 Abubekari Yakubu 4 Tomáš Galásek 23 Rafael van der Vaart
Forwards	9 Hernan Crespo 32 Christian Vieri	Forwards	9 Zlatan Ibrahimovic 11 Mido

Стань двенадцатым!

борка творений современных мастеров транса и хауса, причем подборка весьма приятная и не заостряющая на себе внимание – типичный саундтрек позади игры. А вот стоит только начать матч, как на игрока обрушивается самая настоящая массивированная звуковая агрессия. Уже известный нам Джон Мотсон на пару с новичком комментаторского цеха, известным шотландским форвардом Аллистером Маккой-стом под рев трибун погружат нас в то, что именуется настоящим футболом. Вдвойне порадуясь за вас, если для вывода звука с компьютера вы используете достаточно мощную акустику. Я прямо вижу, как ваш сосед судорожно шлепает по кнопкам пульта от телевизора в поисках трансляции – но, это был большой облом – футбол показывают исключительно у вас на мониторе.

Кстати, если вы будете достаточно внимательны, то без труда обнаружите, как меняется поведение трибун в зависимости от хода матча. Если все идет успешно, фанаты просто заходятся в экстазе, а вот если вы проигрываете, да еще и крупно, то стадион погружается в зловещую тишину. Ну а в режиме европейского клубного чемпионата звуковое оформление и вовсе бесподобно: у каждой команды здесь свой собственный вариант поддержки со своими “кричалками” и песнями. Лепота!

### Двенадцатый игрок

Ни для кого не секрет, что болельщики на трибунах являются двенадцатым игроком выступающей в родных стенах команды, и благодаря своему активному и согласованному суппорту, они способны оказать существенное вмешательство в ход матча, помогая тем самым своим любимцам одержать победу.

“Стань двенадцатым” – именно этот девиз и стал лейтмотивом FIFA 2003, а также и новым рекламным лозунгом EA Sports. Обратите внимание на процесс загрузки матча. И вы увидите progress bar, выполненный в виде двенадцати фигурок футболистов: одиннадцати как капля воды похожих друг на друга, и двенадцатого, чья особая роль выделена столь отчетливо, что не возникает ни малейших сомнений – это мы. А стало быть – займемся футболом!

P.S. Надеюсь, вы помните прошлогоднюю секцию Creation Centre, в которой мы редактировали игроков и команды из FIFA 2002. Так вот, отныне сие удовольствие распространяется в виде внешнего редактора исключительно через интернет, причем весит этот редактор ни много, ни мало тридцать с лишним мегабайт.

Почему столь тяжеловесная вещь не попала на диски с игрой? Лично для меня это остается загадкой. Поэтому мы решили поместить данный софт на прилагаемый к журналу компакт. Что же касается ожидаемых обновлений к программе, то их вы найдете на нашем виртуально-футбольном под сайте, расположенном по адресу <http://rl2002.gamenavigator.ru/>.

Кстати, там же к моменту выхода этого номера “Нави” появится и первая версия Русской Лиги 2003, благодаря которой FIFA 2003 пополнится нашим родным российским чемпионатом. Посему, приглашаем всех в гости.







# РАРКАН

## ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

### ЧАСТЬ 2

#### ОСОБЕННОСТИ ВТОРОЙ ЧАСТИ ИГРЫ:

- преобразенная модель главного героя игры: добавлено новое оружие боевого костюма;
- 10 новых видов варботов;
- 3 оригинальные планеты с уникальными погодными условиями;
- новые музыкальные треки;
- новые спецэффекты.



**НИКИТА**


www.nikita.ru



ФИРМА «1С»



# Дер нибелунген нхт капитулирен

<b>Издатель</b>	Mindscape <a href="http://www.mindscape.co.uk">http://www.mindscape.co.uk</a>
<b>Разработчик</b>	Arxel Tribe <a href="http://www.arxeltribe.com">http://www.arxeltribe.com</a>
<b>Жанр</b>	Adventure/Action
<b>Требуется</b>	Pentium II 200, 64 Mb RAM
<b>Рекомендуется</b>	Pentium III 500, 128 Mb RAM
<b>Сайт игры</b>	<a href="http://www.arxeltribe.com/ring_II">http://www.arxeltribe.com/ring_II</a>
<b>Наш сайт</b>	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game2905.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game2905.html</a>
<b>Смотри на диске</b> 	Скриншоты

<b>Игровой интерес</b>	<div><div style="width: 40%;"></div></div>	<b>Рейтинг</b> <span style="font-size: 4em;"><b>4.8</b></span>
<b>Графика</b>	<div><div style="width: 40%;"></div></div>	
<b>Звук и музыка</b>	<div><div style="width: 70%;"></div></div>	
<b>Дизайн</b>	<div><div style="width: 40%;"></div></div>	
<b>Ценность для жанра</b>	<div><div style="width: 30%;"></div></div>	Время освоения: от 0.5 до 5 часов Сложность: средняя Знание английского: не требуется

Don't trust nobody  
It will cost you much too much  
Beware of the dagger  
It caress you at first touch  
O, all small creatures  
It is the twilight if the gods

## Bathory, "Twilight of the Gods"

Уточню сразу: в этой игре нет хоббитов, эльфов, волшебников и других извращенцев. Никаких двух башен тут тоже нет. И вообще, к “Властелину колец” Ring 2 не имеет никакого отношения. К счастью. Но смех смехом, а давайте-ка перейдем к делу.

Чистая, не замутненная здравым смыслом фантазия Arxel Tribe'овцев создала во-  
круг древнего германского мифа и вагне-  
ровской оперы ("Кольцо Нибелунгов", если  
кто не знает) беспрецедентную по своей не-  
формальности игру под названи-  
ем "Ring: The Legend of  
Nibelungen". Тотальный "бабах"  
в умах общественности произвел  
тот факт, что в целом авторы пле-  
вать хотели на все условности  
и как-бы-историчность. Никаких  
"настоящих" германских варва-  
ров, никаких богов. Сплошная кос-  
мическая (не в том смысле, в кото-  
ром вы подумали, а в том, что сце-  
на отличается вполне гигантскими  
размерами и летает спокойно где-  
то далеко в космосе) опера. А мы  
должны были подрабатывать  
в этой вистопляске актерами.

Зато (о, да!) экшена – выше крыши. Авторы думают, что это обычный экшен – перепрыгнуть, добежать, доковылять; но мы-то знаем, что главный экшен тут состоит в том, чтобы увернуться от посягательств камеры на нормальную ориентацию в пространстве и успеть разобраться с кривым управлением. В дополнение к этим приятным неожиданностям нам обрезали inventory – теперь не более одного предмета, друзья. Это значит, что беготни туда-сюда под неистовым взглядом кривой камеры у нас выше крыши.

Никаких претензий нет к художникам, отвечающим за изображение задников. Очень, очень



Древние германцы были ребятами, в общем-то, неплохими и уважаемыми. Мифы и легенды у них все как на подбор – мощные, героические и пафосные. Вагнер тоже был не то что бы композитор местного значения – вовсе наоборот, всемирно известный и талантливый человек. Достояние человечества в некотором роде. Музыку писал вполне достойную. Несмотря даже на то, что считался любимым композитором такой порицаемой обществом личности, как А. Шикльгрубер.

У Arxel Tribe в чулане явно томится несколько очень талантливых художников – задники, повторяюсь еще раз, просто бесподобны. Все это смешали, а потом радостно добавили туда небольшую порцию идиотизма и графических примитивов, по недоразумению названных моделями главных героев/NPC. В результате – совершенно несбалансированная и слабоиграбельная поделка с красивыми задниками, но плохой графикой. Все настолько плохо, что в голову приходит такая вот мысль: если бы задники были такими же корявыми, как модельки персонажей, музыкой являлись странные наигрыши на дешевом синтезаторе, а сюжет бы “заточили” под американских тинейджеров, игра смотрелась куда оригинальней.

## Трагичные нововведения



Вторая часть игры из-бавляет нас от необходимости иг-рать по очереди за всех четырех героев. Теперь под нашим ру-ководством остается только Зигфрид, а остальные встречаются в процессе прохождения игры только как NPC. Сю-жетно-логические взаимосвязи собы-тий стали отсутст-вовать напрочь, несмотря на то, что и первая часть не блистала логичностью.

хорошо. Напоминает Syberia, в которую добавили четкости и яркости красок. К сожалению, ничего хорошего нельзя сказать об остальном. Как уже было замечено выше, камеры расставлены вовсе не так, чтобы было удобнее пройти очередную ненавистную action-вставку, а совершенно иначе. Вот как они расставлены.

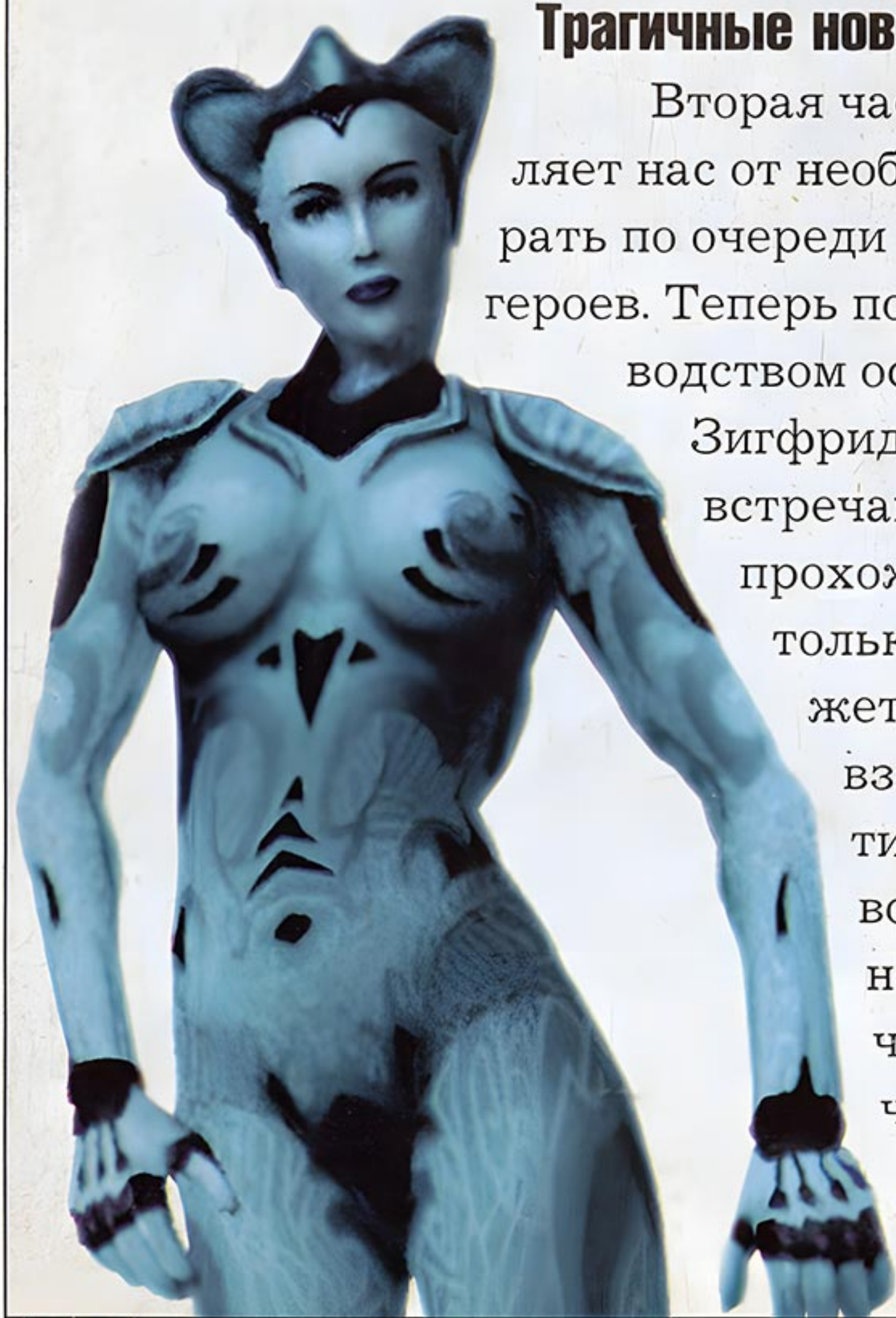
Трехмерная часть движка просто убивает топорностью моделей и текстур. Глюки – есть. Их много. Ура, товарищи.

## Вагнеру грустно

Вы знаете, что будет, если поместить в бочку хорошего меда небольшое, грамм сто, количество г... дегтя, простите? В общем, всем понятно, что здорово не будет – русские народные поговорки не врут. А ведь здесь мы имеем схожую ситуацию.

### Комментарий Ивана Жилина:

Merde.





**PRISONER OF WAR™**

**ПОБЕГ**





# Киберпанк в раю

Издатель	Бука <a href="http://www.buka.ru">http://www.buka.ru</a>
Разработчик	MiSTland <a href="http://www.mistgames.ru">http://www.mistgames.ru</a>
Жанр	Тактика / RPG
Требуется	Pentium II 200, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM
Сайт игры	<a href="http://www.mistgames.ru/projects/projects/pc/news.shtml">http://www.mistgames.ru/projects/projects/pc/news.shtml</a>
Наш сайт	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game740.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game740.html</a>
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■■■■■  
 Графика ■■■■■■■■■■  
 Звук и музыка ■■■■■■■■■■  
 Дизайн ■■■■■■■■■■  
 Ценность для жанра ■■■■■■■■■■

Рейтинг **6.8**

Время освоения: от 1 до 1,5 часа  
 Сложность: средняя  
 Знание английского: не требуется

Ночью, когда за окошком уже совсем темно, а по небу каплями расплавленного серебра разбрызгало звезды, в вашу дверь могут вломиться непрошенные гости, весьма похожие на спецназовцев. И тогда будет поздно думать о том, не ошиблись ли они случайно дверью, ибо водится за этими уродами мерзкая привычка сначала стрелять и уже потом разбираться. А останется только делать ноги с максимальной возможной скоростью.

Стоит радости от успешно избежитой встречи с тяжело вооруженной судьбой испариться, как в голове просыпается вулкан, и тысячи кубометров what-the-fuck-is-going-on и what-you-gonna-do-now толстым слоем оседают на мозговые извилины, погребая под собой последние остатки мыслительного процесса. Но постепенно вулкан успокаивается, потоки информации новостных каналов смывают с извилин продукты извержения, местный люмпен на вопрос “что делать?” подбрасывает хинт. И у главного героя игры, разработчиком которой выступила компания MiSTland, а издателем — “Бука”, начинаются будни зайца, пытающегося не стать обедом.

## Рольевые внутренности

Если взять конкретный “Код доступа: Рай” и поковыряться в его внутренностях, то достаточно просто будет вычленивать три основные составляющие игры: RPG, тактический пошаговый бой и киберпанк. Продолжив препарирование дальше, можно обнаружить стандартный ролевой каркас в виде набора первичных характеристик: силы, ловкости, реакции, точности, интел-

лекта, вождения, зрения и здоровья. К нему в области силы крепится пара огрызков от набора характеристик вторичных: количество очков действия и нагрузка. Значения основных статов изменяются от нуля и до насколько получится, а на очки действия, помимо силы, влияет еще и нагрузка.

Добавив к вышесказанному практически бесполезные по ходу игры сопротивляемость к огню, шоку и электричеству и находящуюся по неизвестную сторону от полезности мораль, с описанием ролевой сущности КДР можно закончить. Ах, да, просим покорнейше милости, забыли-с. Выполняя различные поручения дружественных и нейтральных и попутно истребляя всех остальных аборигенов, персонажи игры приобретают жизненный опыт, переходящий со временем в уровни опытности. Уровни, в свою очередь, оборачиваются улучшением характеристик. Словом, обычная ролевая рутина.

Все персонажи в КДР, даже главный из них с типично героическим именем Хакер, являются продуктами мисттеймовского инкубатора, из которого они вылупляются уже с готовым набором характеристик и биографией. Так как поделаться с этим ничего нельзя, то остается смириться с произволом и надеяться на то, что данные ролевые рудименты в дальнейшем не превратятся в атавизмы, а разовьются в вполне жизнеспособные органы.

И они развиваются. А потом еще и пытаются совершить подвиг. Сплотившись во имя геймплея и постоянно протягивая друг другу руку помощи в минуты тяжких испытаний при столкновении с тем, что в КДР называется пошаговым тактическим боем, рольевые элементы в компании со звуком и некой полумистической особой по имени “атмосфера киберпанка” честно стараются вынести на себе всю игровую конструкцию. Частично у них это получается. Впрочем, только частично. Слишком серьезным противником оказался тот, кто, по идее, должен был, как минимум, соблюдать нейтралитет.

## Очевидное — невероятное

Трудно ожидать от тактического боя реализма, если бой еще и пошаговый. Пошаговость сама по себе насквозь условна.

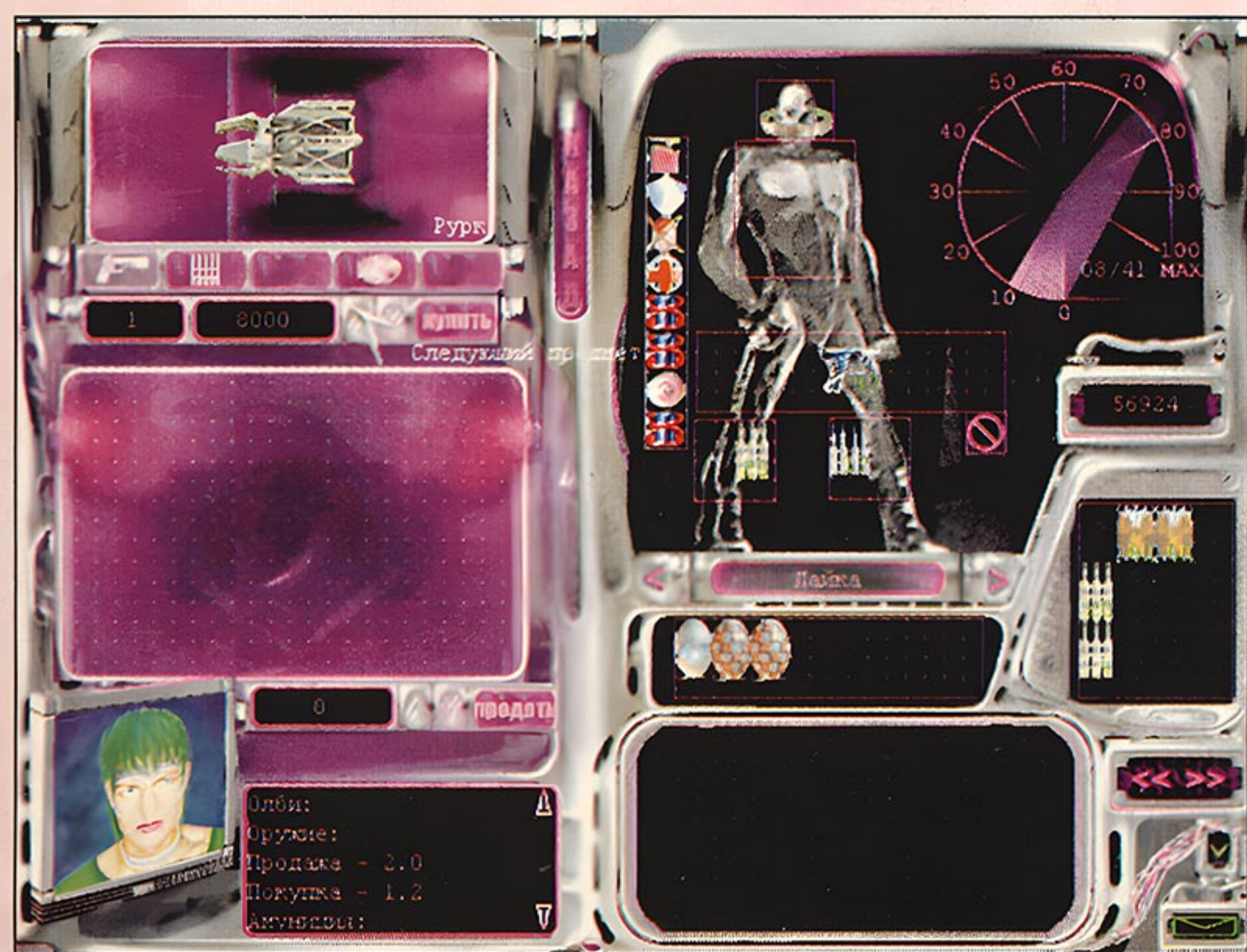


Разбивая все действия персонажей на абстрактные ходы и вынуждая их ходить по очереди, разработчики лишают игровое действие даже той толики правдоподобности, которую имеют real-time игры, давая взамен игроку возможность максимальным образом контролировать своих персонажей, тщательно продумывая любое их действие, не испытывая при этом временного цейтнота.

Для того чтобы “пошаг” окончательно не превращался в ненаучную фантастику, в нем должен существовать баланс. А именно: сколько и каких действий могут совершить персонажи за свой ход. Если, например, боец с ножом успевает на глазах у противника, вооруженного автоматом, подбежать и перерезать ему горло (при этом совершенно очевидно, что в реальных условиях автоматчик успел бы за это время превратить возмнившего себя ниндзей врага в дуршлаг), то значит у такого “пошага” с балансом что-то не так.

Теперь посмотрим, какими изысками в области turn-based combat может нас порадовать КДР. О, картина получается воистину сказочная, как если бы Пабло Пикассо взялся изображать глюки Сальвадора Дали. Хакер в бою за время своего хода может выскочить из-за укрытия, на глазах у десятка противников хакнуть полицейского “дроиды” и опять смыться назад. Катрин, даже на карачках, не напрягаясь, обгоняет по прямой полицейский автомобиль. Лайка и Динара запросто сбегает по лестнице с платформы на остановке пригородного поезда, пробегают десяток шагов, расстреливают в упор очередного спецназовца и опять убегают на платформу.

Понятно, что “пошаг”, понятно, что условность. Но должна же быть какая-то мера! К чему нужны все эти пулеметы, из которых с расстояния дальше вытянутой руки очередью попасть реально разве что при стрельбе >80, к тому же сидя и максимум один патрон из десяти? Когда лучших результатов можно достичь, имея писто-





лет-пулемет, несколько гранат и много-много силы и ловкости? В Небесном городе у убитых спецагентов изымается лазерный пистолет, после чего остальные стволы можно просто выкинуть. Вот она, формула решения всех проблем: сила + ловкость + лазерный пистолет + гранаты = сдайся, враг, замри и ляг.

Единственная сложность в игре возникает в том же Небесном городе на уровне "Перекресток". Партия оказывается практически на открытой местности против раз в пятьдесят превосходящего ее по огневой мощи (не путать с количеством) противника. Формула победы, в итоге, все равно та же самая. Но придется помучиться.

## И все-таки она вертится!

Из остальных элементов геймплея наиболее спорным является отсутствие реального времени даже в мирной жизни. Все зависит от того, что вам хочется от игры. Если перерывы между боями нужны исключительно для того, чтобы сдать трофеи, купить что-нибудь полезное да получить новое задание, то не так все и страшно. В игровых установках можно поставить на максимум скорость анимации да вдобавок сделать так, чтобы игра пропускала ходы мирных жителей и "нейтралов". И тогда ожидание своей очереди хода сократится до вполне приемлемых величин. Если же вас интересует игра во всех ее проявлениях, то вам... все равно придется, в конце концов, прибегнуть к описанным выше рекомендациям. Или бросить играть. Третьего, увы, не дано. Слишком муторным становится игровой процесс при дефолтных настройках. Можно выдержать, разве что занимаясь параллельно еще чем-нибудь. Например, читая интересную книгу.

Поведение мирных жителей - другое "ноу-хау" разработчиков. Разумеется, и раньше выходили игры, в которых если в горнило боя случалось угодить третьей стороне, то могли возникнуть досадные инциденты с невинно убиенными, некстати попадавшими под огонь одной из противоборствующих сторон. Но в КДР бомжи и проститутки, торговцы и продавцы, прочие мирные прохожие лезут в самое пекло вполне намеренно. Чтобы завладеть трофеями. В принципе, неудобства от этого так себе, вполне терпимые. Убьешь пару-тройку наиболее наглых, отнимут у тебя полсотни "экспы". Совершенная мелочь. Однако раздражает сам идиотизм ситуации.

Тем более что точно таким же образом ведут себя и остальные окружающие. Например, охранники Торговой компании или наемники с Марса. В общем-то, уровни можно зачищать и так, чтобы на них вообще ни одного живого человека не оставалось, но сие приведет к пропуску половины квестов в игре. Не самый лучший вариант прохождения, если честно. Так что лучше от экстремизма отказаться. Пусть, сволочи, подавятся этим бараклом, чтоб оно им самопроизвольно что-нибудь отстрелило.

А вот проработку характеров партийцев можно однозначно занести игре в плюс. Достаточно услышать Лайку, в категорической форме требующую, чтобы вы перестали паяльничать на ее... кхм... зад, а затем практически сразу же изливающуюся желчью по поводу излишнего внимания, оказывае-

мого прелестям шатающихся вокруг жриц любви, чтобы начать искренне сожалеть о том, что нельзя лично при данной сцене присутствовать. Актеры действительно озвучивают персонажей, а не читают по бумажке текст, что вносит нелишнее разнообразие в игровой процесс.

Если не принимать во внимание особенности "тактического" боя КДР, то продукция тамошнего ВПК особых нареканий не вызывает. Пистолеты, карабины, штурмовые и снайперские винтовки, дробовики, пулеметы, гранатометы, ракетометы, лазерные винтовки, хороший выбор бронежилетов. Даже боевой скафандр космодесантника с приаттаченной лазерной пушкой - большего, вроде бы, и не нужно. К тому же, к каждому стволу имеется широкий выбор боеприпасов.

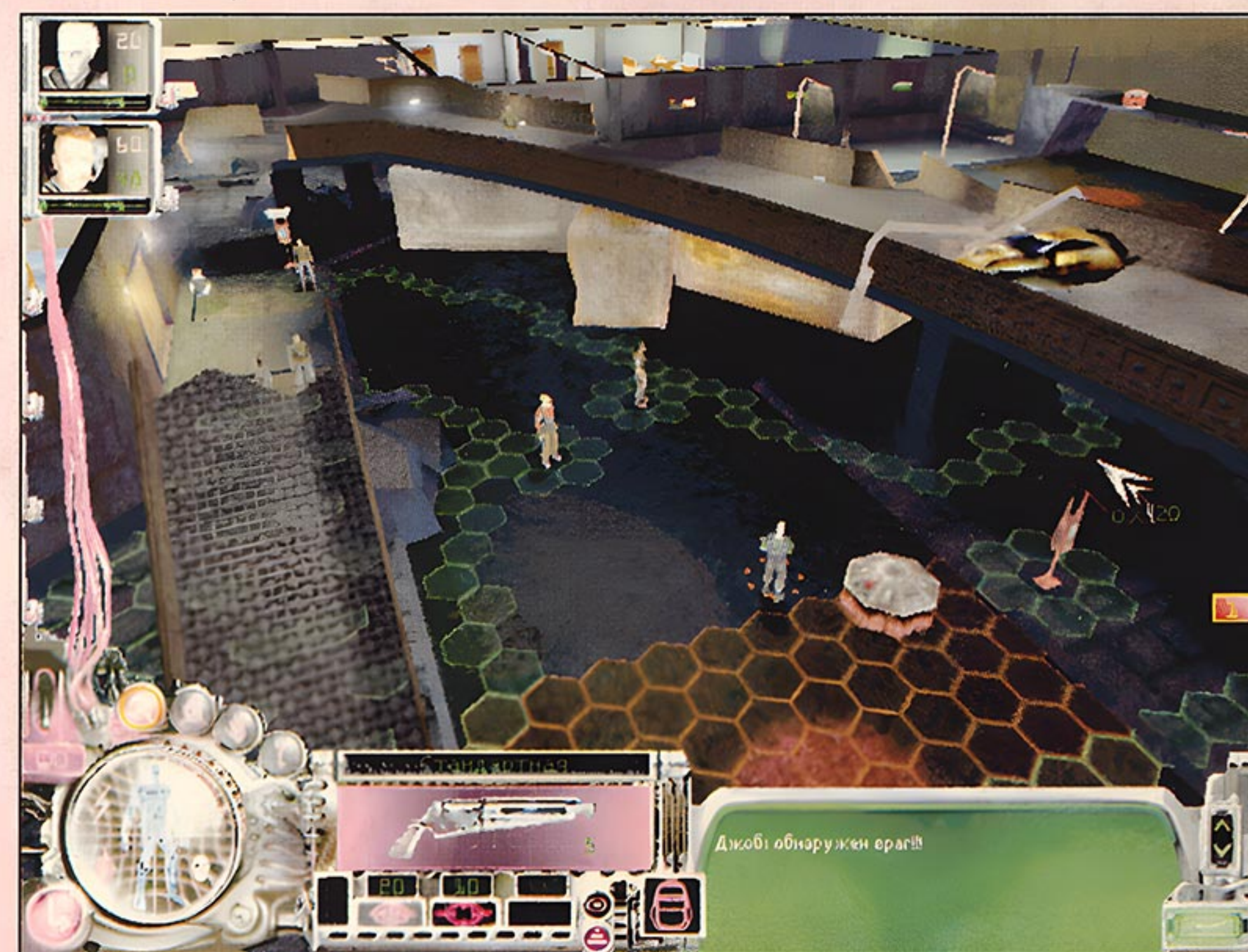
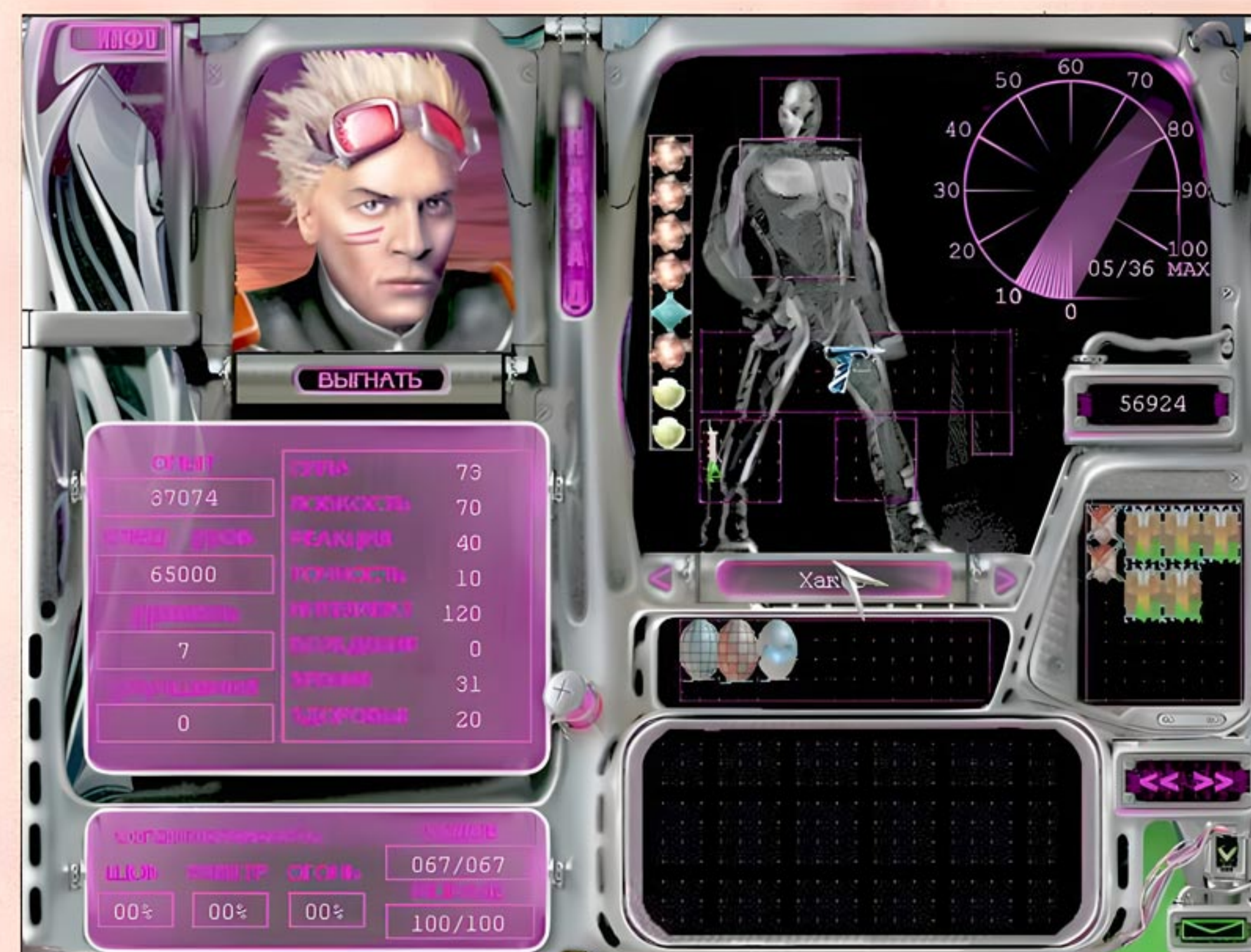
Как и положено киберпанку, имеются в "Коде доступа" киберимплантанты. При чем играют весьма существенную роль. Именно с их помощью можно поднимать характеристики персонажам, когда обычным способом этого будет сделать уже нельзя из-за имеющегося ограничения на максимальные значения. Да и раскатать бойца при помощи cyberware можно значительно быстрее, нежели ждать, пока он наберет достаточное количество уровней.

Ну и особого описания заслуживает игровая атмосфера КДР - то, что, пожалуй, удалось разработчикам лучше всего. Она в игре действительно правильная. Киберпанковская. На уровнях Нижнего города от мороженности вперемешку с беспросветным пофигизмом ощущаются столь явственно и естественно, что кажется, будто кто-то смог выделить их переносчиков и затем распылить в воздухе, дабы въелись они в окружающую обстановку вплоть до кристаллических решеток канализационных труб и стали столь же обычны и необходимы, как кислород для дыхания. Не мешают даже идиотские трамваи. Скорее, наоборот, соответствуют. Наверное, как раз своим идиотизмом.

Верхние "этажи" игры ситуацию слегка меняют, но не в лучшую сторону. Слишком они просты и минималистичны для приличных районов "города будущего", не изображают, а символизируют. Но к тому времени это, наверное, уже и не важно. К игре привыкаешь, партия становится родной, как мир после бутылки "Агдама", и атмосфера отступает на второй план. Игру начинаешь просто "проходить". Ждешь, что будет на новых уровнях, в какую сторону повернется сюжет и чем, в конце концов, все закончится.

## Не все на свете могут быть красивыми...

Весьма спорные ощущения возникают от внешнего вида игры. С одной стороны, очевидно, что графический движок не шедевр. Модели людей, дроидов, автомобилей, трамваев и прочего транспорта смотрелись бы прилично года два назад, а для нынешнего времени они явно не добирают полигонов. С другой стороны, данная "бедность" позволяет игре весьма шустро бегать на не самых навороченных компьютерных конфигурациях, что для многих геймеров есть несомненный плюс.



К тому же в прикладном смысле движок вполне прилично справляется со своими обязанностями, можно даже слегка покрушить окружающую обстановку. Высокой оценки заслуживает общий дизайн игры, особенно уровни Нижнего города. Яркие кислотные цвета чередуются мрачным запустением. А вместе - натуральный киберпанковский пейзаж.

В игре хороший звук. Очень настраивающий. И отличная музыка. Есть очень приличные темы, которые можно было бы слушать и просто ради удовольствия.

## From Paradise with hope

С выводами все сложно. С одной стороны, как тактика, КДР вызывает исключительно недоумение. Такое ощущение, что разработчики махнули рукой на тактическую составляющую и занялись всем остальным. Но можно признать, что во "всем остальном" они добились определенных успехов, и потому в игру можно играть. Она даже затягивает, что тоже неплохо. Прошли слухи, что к разработке намечен сиквел. Так что есть надежда получить во второй части все то, чего мы не дождались в первой. Давайте на этом и остановимся.



Дмитрий Смыслов

# Мертвый тоже может играть...

<b>Издатель</b>	"Акелла", Cinemax <a href="http://www.akella.com/">http://www.akella.com/</a> , <a href="http://www.cinimax.cz">http:// www.cinimax.cz</a>
<b>Разработчик</b>	DarkSoft <a href="http://www.darksoft.sk">http://www.darksoft.sk</a>
<b>Жанр</b>	RPG/Action
<b>Требуется</b>	Pentium II 400, 128 Mb RAM
<b>Рекомендуется</b>	Pentium III 600, 256 Mb RAM
<b>Сайт игры</b>	<a href="http://www.trapofdarkness.com/">http://www.trapofdarkness.com/</a>
<b>Наш сайт</b>	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game3001.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game3001.html</a>
<b>Смотри на диске</b>	 Скриншоты

<p><b>Игровой интерес</b> ■■■■</p> <p><b>Графика</b> ■■■■</p> <p><b>Звук и музыка</b> ■■■■</p> <p><b>Оригинальность</b> ■■■■</p> <p><b>Ценность для жанра</b> ■■■■</p>	<h1 style="margin: 0;">Рейтинг 4.6</h1> <p style="font-size: small; margin-top: 10px;">Время освоения: до 0.5 часа Сложность: средняя Знание английского: не требуется</p>
--	--

Жить по правилам скучно. Рано или поздно в каждом просыпается желание хоть немного выйти за рамки привычного, бросить вызов царящим в обществе предрассудкам или просто стать плохим, хотя бы денек бездумно творя гадости в отместку за все предыдущие годы полустадной жизни. И, что самое главное, такие желания – часть людской натуры, и мысль о том, что evil is все-таки good, будет преследовать человечество до самой его могилы.

Без сомнения, в DarkSoft прекрасно об этом знают и знанием этим всю пользуются. Иначе как объяснить появление на рынке их творения по имени Necromania: Trap of Darkness или в интерпретации отечественных локализаторов из “Акеллы” “Некромания: Сила тьмы”? Видно, решили девелоперы руки нагреть на человеческой тяге к низменному. Ой, страны у нас свободные, греть можно что угодно и на чем угодно.

По версии авторов, long, long time ago люди и нечисть уживались, не влезая в дела друг друга, но в один прекрасный день лидеру людей пришла в голову светлая идея смести с лица земли непредсказуемых соседей, что и было сделано его послушными подданными. Однако предводитель монстров, видя, что дело пахнет казематом, погрузил семерых самых верных слуг в магический сон и спрятал их в глубоких катакомбах, рассчитывая, что захватчики успокоятся после пленения и туда не заглянут. Как в воду глядел, негодяй: после победы люди бросили бедолагу в темницу и успокоились. Но пробил час, и саркофаги распахнулись, давая свободу жадным до крови тварям, которые не нашли ничего лучшего, чем... вцепиться в глотку друг другу.

Суть игры состоит в непрерывной беготне по разного рода лабиринтам в поисках составляющих магического ключа, открывающего портал на следующий уровень, и отстаивании собственной непорочности от посягательств недавних соседей по склепу. Дело в том, что выбраться хочется всем, а вот ключ, как, впрочем, и портал, всего один.

Итак, вам придется ощутить себя на  
выбор каменным големом, рыцарем, орком,  
магом, скелетом, туманной женщиной (что-  
то новое, вот ветреную знаю, а эту...) или не-  
ким длиннопалым созданием по прозвищу

“Повелитель тварей”. У каждого из них есть свои достоинства, недостатки и уникальные способности, оперируя которыми, вы, по идее, без труда одолеете конкурентов.

Определившись с альтер эго, попадаете прямоиком на уровень, и начинается то, что наши далекие предки давным-давно метко обозвали “ни в сказке сказать, ни пером описать”. Сказать, что игра пропитана драйвом, – не сказать ничего. В первые два-три раза просто не успеваешь ничего понять, кроме того, что кто-то из сердобольных оппонентов весьма оперативно облегчил ваши страдания, попутно заработав себе халявный фраг. Потом приходит понимание, во избежание таких инцидентов нужно постоянно двигаться, пусть даже абсолютно бессмысленно, что и начинаешь делать, и... Все равно достаточно скоро отправляешься в мир иной стараниями все тех же оппонентов. Дело в том, что, помимо ближнего боя, авторы предусмотрели несколько более изящных вариантов расправы с соперником вроде установки ловушек. К примеру, бежите вы за, на первый взгляд, легкой добычей, магом или орком, поигрывая своим Дюрандалем (или Экскалибуром, кому как нравится), и вдруг... умираете. Оказывается, что перед очередной дверью эта самая добыча оставила вам по-



дарок в виде телепорта на ближайшую гильотину, где вы и закончите свои дни.

Опытные игроки могут задаться закономерным вопросом: “А зачем бегать по уровню, если можно закемпиться возле портала, дожидаться обладателя ключа и по-свойски предложить ему поделиться сим артефактом?” Но гадость ситуации в том, что, во-первых, этот портал нужно еще найти, а во-вторых, все время нахождения на уровне вы медленно, но верно теряете жизненные силы (климат там вредный, что ли?), так что лучше уж побегать – хоть удовольствие получите.

Теперь о графике-звуке-интерфейсе. Мягко говоря, не супер. Спрайтовая изометрия – это, несомненно, классика, да еще и имеющая ряд неоспоримых преимуществ, прежде всего в аппаратном плане, но только если она достойно реализована. Сказать такое о “Некромании” что-то не получается. Примерно такими же получились и звук с интерфейсом, то есть практически никакими. Печально, конечно, но против правды не пойдешь.

Одним словом, ситуация выглядит следующим образом: DarkSoft выродил сомнительного качества ПК-тренажер, а “Акелла”, нужно отдать им должное, довольно прилично его адаптировала для восприятия населением, не владеющим английским языком, за что им обоим и спасибо. И все, собственно.





# НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ

«Реализовано все просто  
умопомрачительно»

DTF.RU

«Графика и технологии, приме-  
ненные в игре, весьма и весьма  
«взрослые»

Страна Игр

«У игры отличные шансы завоевать  
популярность не только в России, но  
и за рубежом»

Навигатор игрового мира

Новая потрясающая игра  
от Creat Studio — супер-команды,  
принимавшей участие в разработке  
блокбастеров Heretic II, Revenant, Battlezone,  
Civilization: Call to Power, Star Track: Armada II,  
Quake II MP, X-Men, и десятка других!

**НОВОЕ КАЧЕСТВО РОССИЙСКИХ ИГР!**

**1C®**  
ФИРМА «1С»



**ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ**



# Ай кен спик инглиш

Издатель

Cenega, "Акелла"  
<http://www.cenega.com>, <http://www.akella.ru>

Разработчик

Mirage Interactive  
<http://www.mirage.com.pl>

Жанр

RPG

Требуется

Pentium II 433 MHz, 128 Mb RAM, 8 Mb Video

Рекомендуется

Pentium III 500, 196 Mb RAM, 8 Mb Video

Сайт игры

<http://www.anotherwar.com>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2026.html>

Смотри на диске

Скриншоты

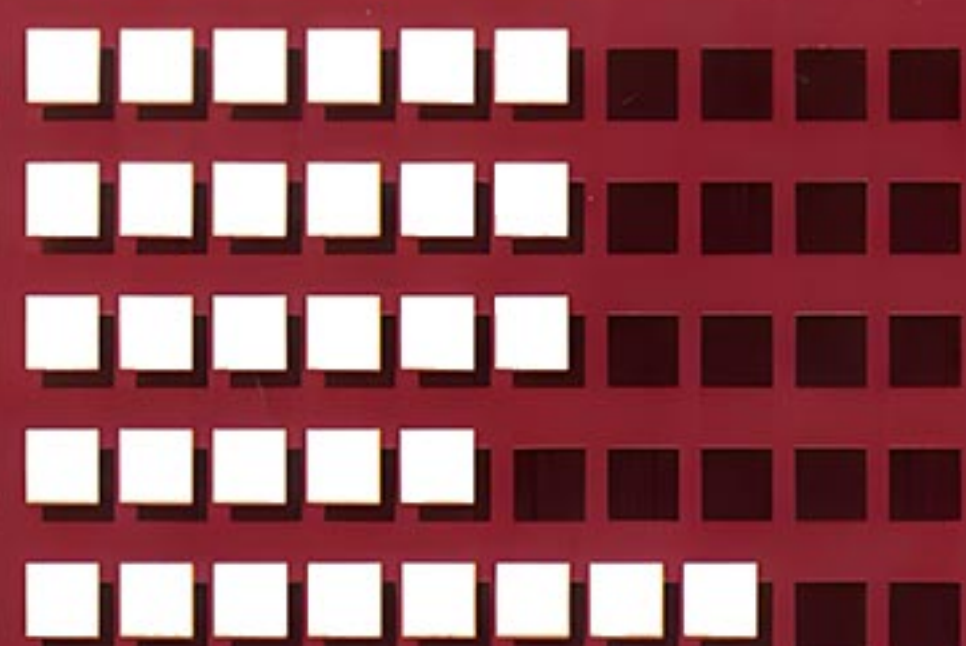
Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

RPG'шность

Ценность для жанра

Рейтинг **6.1**

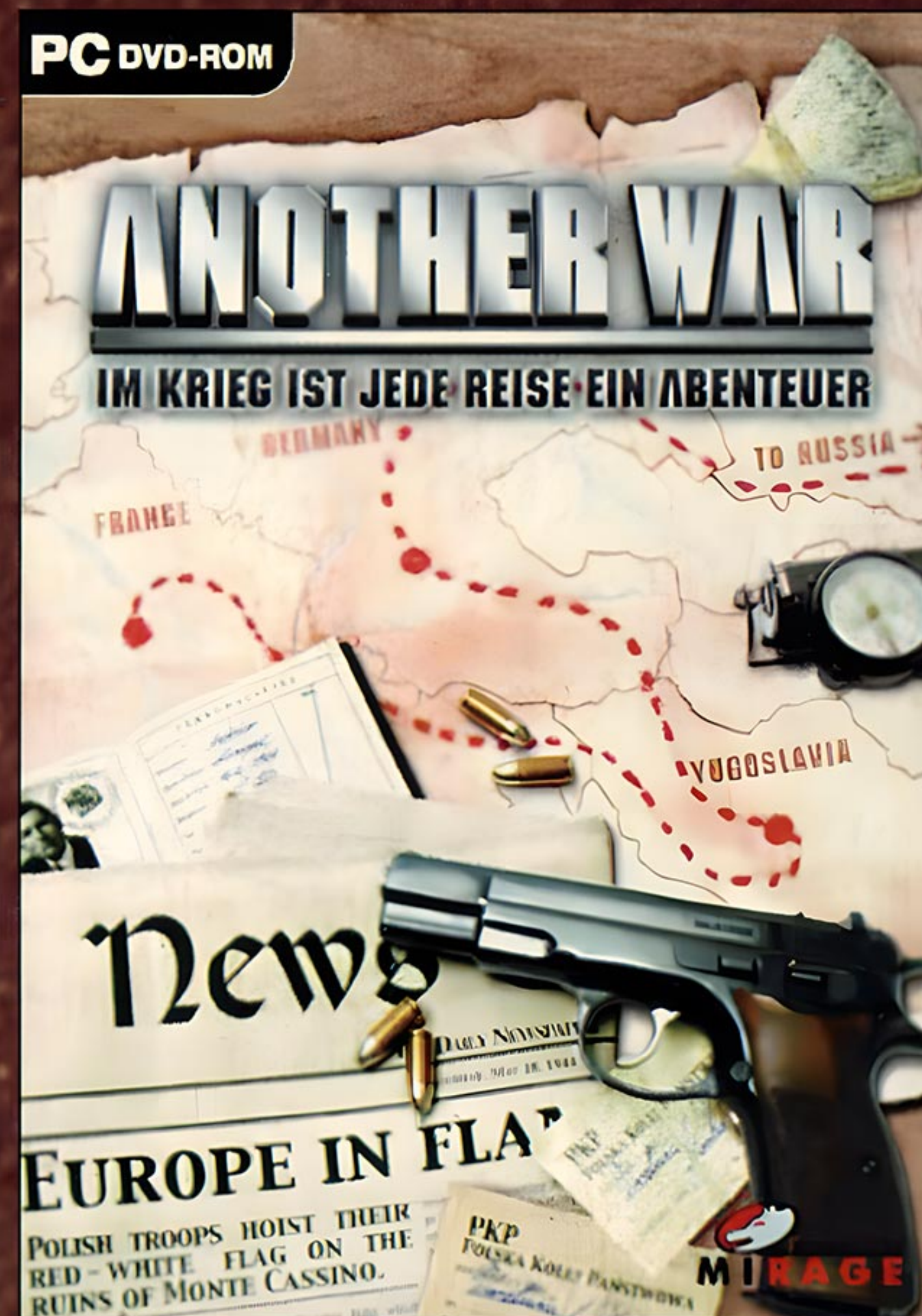
Время освоения: от 0.5 до 5 часов  
Сложность: средняя  
Знание английского: не требуется

Последнее время в душе моей проснулась крайняя зависть к простым геймерам, обменивающимся мнениями о вышедшей игре в каких-нибудь чатах, конференциях или даже просто в живом общении. Обмен этот часто сводится к довольно эффективной формуле: "А вот Another War отстой или как?", на что следует ответ: "Отстой, но умеренный". И, в принципе, это вполне эффективно заменяет многие (или не очень) полосы модных (и не очень) игровых журналов.

Но на меня, как на игрового автора, эти самые полосы (а по игре наших славянских братьев, которая к тому же будет подвергнута кардинальной русификации, надо делать минимум две) давят невероятно.

Недостаточно первого (самого верного!) взгляда и лаконичного (самого правильного) вердикта. Нужно покопаться, подойти к делу по возможности объективно и вставить свои две копейки.

Вот они.





## Ду ю билив ин зе лав эт зе ферст сайт?

Однако окончательно отметить ценность первого взгляда на вещи мы не будем.

Сначала краткое повторение пройденного: Another war сделали наши бывшие сокамерники по соцлагерю, отличившиеся ранее шутером Mortyr. Это ролевая игра, действие которой проходит во времена второй мировой, с боем в реальном времени и чудовищно тормозящей демкой. Собственно, краткое изложение заранее имевшихся мыслей можно закончить — реалтаймовый бой производил настолько гадкое впечатление, что ожидался полный отстой.

Однако сразу AW (назовем ее так для краткости) начинает перед нами кокетничать. Не могу сказать, что графика сделала большой шаг вперед, и в демке, и в релизе она адекватна, но не более, но вот чудовищные тормоза исчезли, а системные требования стали вполне приемлемыми для большинства игровых машин. Претензии к интерфейсу, заключавшиеся в аляповатом внешнем виде и в отсутствии горячих клавиш, сняты. Все это весьма и весьма приятно.

Однако генерация, любимая дочка большинства ролевых мам, по-прежнему находится у нас на положении Золушки. Во-первых, система суть обрезанный так, как напуганным Путиным журналистам и не снилось, S.P.E.C.I.A.L. из Fallout. Во-вторых, в дополнение к этому атрибуты понижать нельзя, так что нормальный манчкинский (или наоборот, крутой ролеплейный) чувак совершенно невозможен. В-третьих, сюда еще повешены и типа классы (именно “типа”). Правда, это название одно, и отличаются они только стартовыми значениями атрибутов и спецспособностями. Кстати, из трех представленных классов (Strongman, Thief и Intellectual) Силач оказывается в проигрыше — после генерации сумма его очков по атрибутами меньше, чем у двух других.

Да, спецспособности — это вам не перки, это вам power-ups из платформеров. Точно-точно. Всего их восемь: шесть общих и два специфических.

Для полного счастья включим в понятие “первый взгляд” и завязку сюжета. Главный герой (по умолчанию его зовут Зигмунд, причем в логах вашего персонажа будут величать именно так вне зависимости от того, как вы яхту назовете) появляется, как метко замечено в местном “интродакшене” (увидев это, вы поймете, почему слово стоит в кавычках), буквально ниоткуда. Как говаривал Харрисон Форд про своего героя Хана Соло: “He’s got no mama, no papa”. С бухты-баряхты товарищ попадает в историю с нацистами, тайнами прошлого и научными разработками будущего, а также в столкновения сверхдержав. В общем и целом неплохой такой Индиана Джонс, которого, как известно, тоже играет Форд. В пределах истории авторы выстроили довольно приятный сеттинг, причем радует наличие не только традиционной оккупированной Франции, но также Югославии (привет Алистеру Маклину; да, и дамба там тоже есть) и блокадного Ленинграда.

Если бы дело ограничилось первым взглядом, то, несмотря на уродливую систему, игра получила бы твердую четверку (по-нашему восьмерку, ну там 7.8 или около того). Однако, помимо первого, существует и масса последующих взглядов, обращенных на самое главное — на геймплей.

## Ю маст би джокинг, мистер Фейнман!

Проходит все достаточно спокойно. В качестве одного из главных источников вдохновения для Another War авторы указывали Planescape и иные игры на Infinity, и это чувствуется и по интерфейсу, и по общему ощущению от игры. От планшафа осталось и громоздкое описание NPC-собеседников, призванное погрузить игрока глубже в атмосферу. И тут у нас рождается первая проблема.

Начинаешь явственно чувствовать, что английский для авторов совершенно не родной, а переводили они игру на язык международного общения самостоятельно. Последний раз с подобным мы сталкивались в Gorasul, госте из Германии. Тут, правда, орфография и грамматика вроде бы на месте, но, читая, явственно ощущаешь беспомощность переводчика. Не хочу скромничать, но я бы сделал такую работу не хуже. Местами грустно, местами смешно, а периодически сквозь дебри лингвистической мысли разработчиков приходится практически продирааться с мачете в руках.

Затем начинаешь понимать, что поляки — они таки братья нам, жителям Москвы, и программисты у них думают точно так же, как и у нас. И понятия о юморе у них такие же, прямо скажем, недалекие. Ничего не хочу сказать про все программистское или, возьмем уже, геймерское племя, но в российских игрушках я до сего времени встречал три типа юмора: тупой, несмешной и тупо несмешной. В AW история точно такая же, что в сочетании с уже упомянутым английским языком создает совершенно волшебное впечатление.

Проиллюстрировать юмор можно на примере одной “головоломки” (а “головоломки” тут, как на подбор, тупые, ну не все, а процентов восемьдесят, и это тоже создает проблемы). Тапер в первом же кафе все время играет одно и то же (“Знаю ли я эту вещь? Знаю ли я эту вещь?! Да я сам это написал!”). Вы можете предложить ему переключиться на что-нибудь другое и просматриваете список предлагаемой музыки. “Лили Марлен”, французские песни, фуги Баха — все это не по нраву пианисту, которого хочется пристрелить, но вот если попросить его сбацать темку из “Индианы Джонса”, он с радостью исполнит ваш заказ, а вы получите свои две сотни экспов.

Ну почему, почему, *почему*? Во имя небес, почему это так? А зачем герой постоянно сам насмехается над собой, высмеивает склонность к бескорыстному совершению добрых дел? Неужто непонятно, что это не в тему? Почему русский сопатриец Борис орет так, как и полагается орать шаблонному русскому в тельняшке и с ручным медведем?

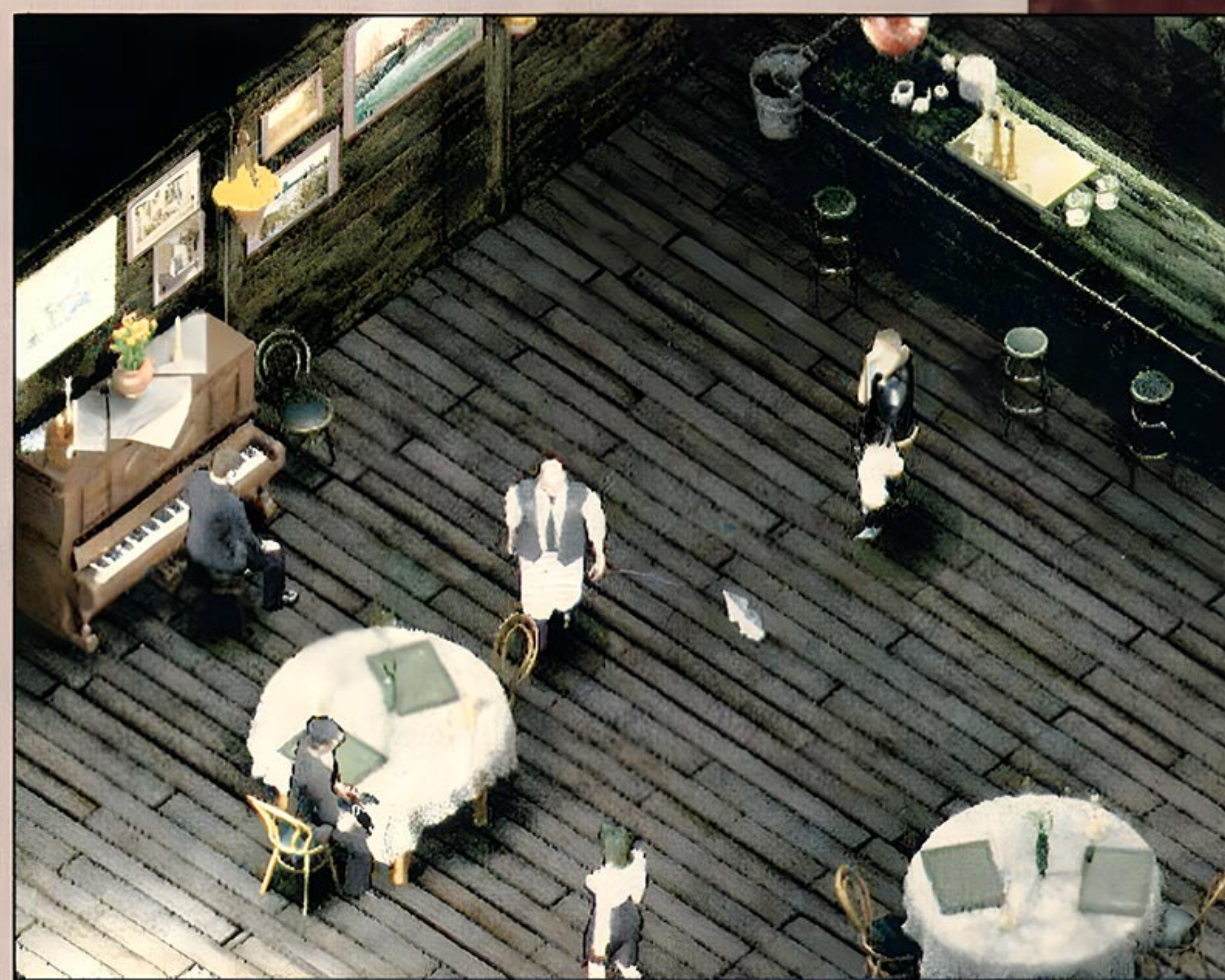
Кстати, эти двести экспов тоже своего рода проблема. Как и многим другим до этого, создателям Another War не удалось решить проблему баланса между экспой за убийство монстров и экспой за выполнение квестов. Здесь квесты откровенно проигрывают монстрам в прибыльности. Откровенно — это даже не то слово — я уж давно не помню такого дисбаланса. Это не однозначно плохо; скажем, в Diablo все еще экстремальней, но у нас тут вроде не рогалик, а RPG была только что.

Кстати о Diablo и экспе за монстров. Добывать ее, с одной стороны, просто, потому как респаун чудовищ: каждый раз заходя в очередную локацию вы найдете там полный ассортимент фрицев (в сущности, чем не монстры?). С другой стороны, сложно — по той же причине.

Но гораздо сложнее по другой. Из-за комбата.

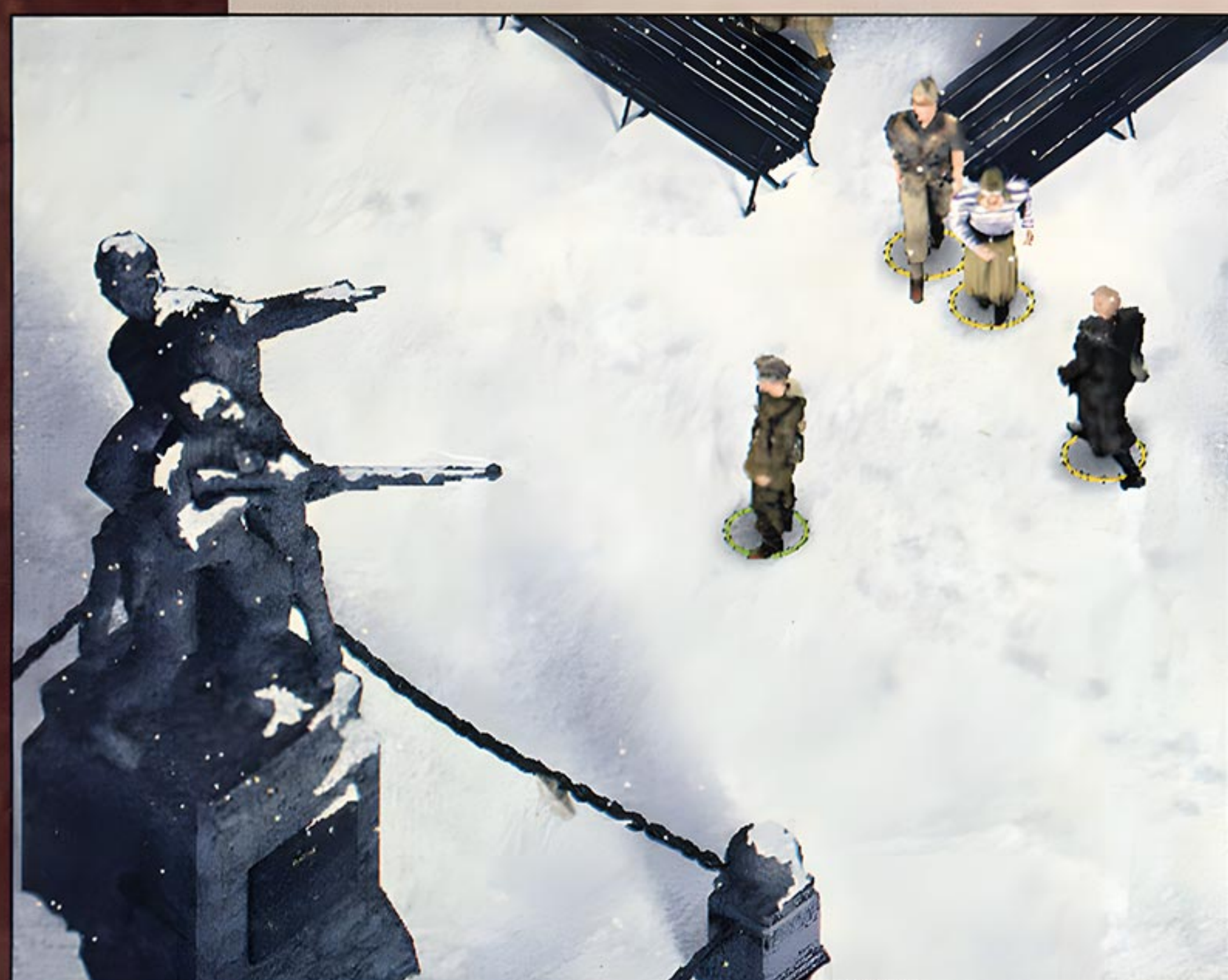
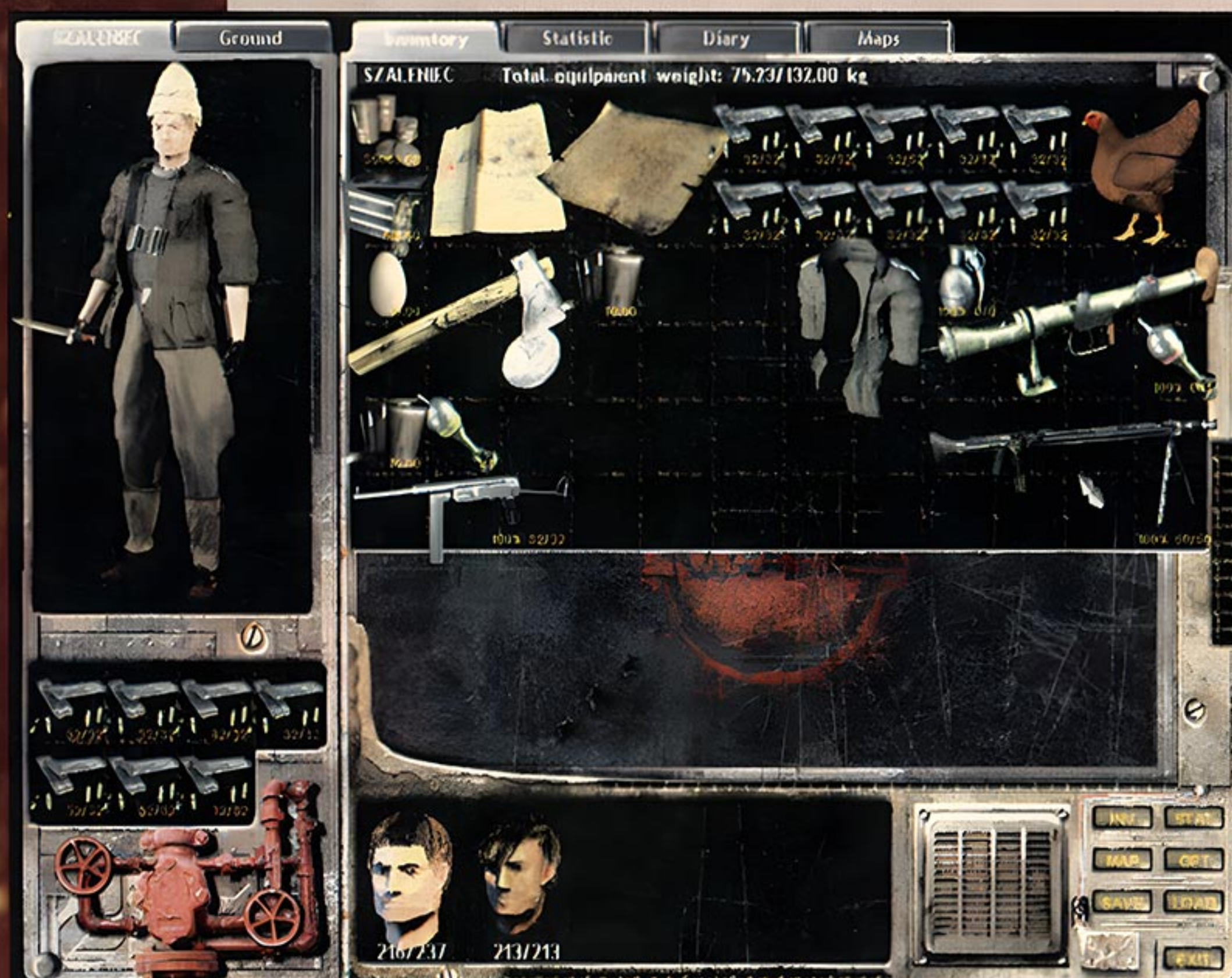
Он остался столь же реалтаймовым, как и в демке, и влияние Diablo ощущается очень сильно. Странно, а вроде бы в числе игр-вдохновительниц упоминался Fallout, а уж с него можно было бы списать довольно приличный бой, а если бы за основу взяли Jagged Alliance, обращаясь с хитпойнтами круче и правильной, вышло бы еще лучше. Но нет, у Польши особенная статья, в которую можно только верить: у нас повсеместный огнестрел и при этом реальное время. Это выглядит и играется ужасно, а превосходство компьютера в таких поединках очевидно. Плохо спасает даже брезгливо обозванная Lazy mode автоматическая атака. В таких условиях не до тактических измышлений и смелых маневров — бойцы и сами носятся по просторам игры, пытаются встать на среднем расстоянии от противника, оптимальном для пистолетного выстрела. Не на малом, не на дальнем, а именно на среднем. Когда двое пытаются сделать это одновременно, они выписывают такие восьмерки, что можно сдохнуть со смеху.

На фоне всего этого великолепная система, по которой мы пролились еще раньше, выглядит чуть ли не оазисом логики и оплотом разума. При левелапе выдается один пойнт, который можно употребить на поднятие атрибута, на вы-





ка (почти все боевые) или спецспособности. Все очень даже пристойно, во всяком случае, при таком "дано" большее "найти" просто невозможно.



## Оуууу, вай дид ю гоуууу?

Под конец принято говорить о всяких там технических подробностях, о графике и звуках музыки. Не хочу. Не буду. В конце концов, они есть и не обращают на себя внимания и не стоят места, истраченного на их описание. Лучше я буду ныть, это значительно конструктивнее.

Ведь, елки-моталки, на таком материале можно создать было просто нечто! Просто шедевр! Ведь есть же, есть приличные и интересные находки, скажем, дневник, который ведет не ваш персонаж, а сопартиец, немецкий дезертир Йохан (Палыч?). В принципе, это объясняется законами сюжета, но идея-то стильная, позволяющая обыгрывать ситуации неожиданно (и иногда это почти получается!). Правда, изредка авторы все же путают Йохана, большого любителя алкоголя, с главным героем, к спиртному относящемуся не то, что бы прохладно, но без излишнего энтузиазма.

Потом и арсеналец очень даже пристойный. Невелик, конечно; отсутствие некоторых стволов, скажем, вальтера Р.38, несколько странно, но довольно адекватно. Кабы перевести комбат весь на хоть сколько-нибудь пошаговые рельсы, вышла бы не конфетка, но нечто достойное! А ведь и систему же можно перелопатить либо в сторону фриформа, либо в сторону жесткой классовости наподобие Commandos, которые, кстати, вполне в будущем могут эволюционировать в нормальную ролевку. Ведь материал богатейший, настолько богатейший, что даже неправильное использование не может его испоганить!

Почему при всех огрехах, ошибках и нытье рейтинг Another War не так уж и мал? Потому что играть все же было довольно интересно, потому что это первая (если ошибаюсь — пните меня больно, но с уликами!) RPG в сеттинге второй мировой и одна из немногих исторических ролевых игр. А ощущение знакомого мира, не выдуманных Фаерунов, Криннов и Аркадий, а нормальной Европы — оно совершенно уникально. За деньги не купишь.

Еще подумалось — это, если опять же память не изменяет, первая ролевка из Польши. Хочется пожелать ребятам успехов, во всяком случае, у них больше поводов для гордости, чем у нас, россиян (вспоминая нашу первую аллодину, хочется обрыдать все жилетки вокруг). И хочется верить, что в Another War 2, разработка которой уже началась, будут исправлены ошибки молодости и вылечены детские болезни аркадности в ролевизме. Я даже буду в это верить. В конце концов, это едва ли не единственная игра в моей практике, которая в релиз-версии в лучшую сторону отличается от демки.

## Комментарий Ивана Жилина

Я не собираюсь разводить тут диалоги с самим собой, а только для особых любителей сообщу, что местный игровой мир может быть оценен на 5, система на тройку, комбат на жирную "пару", а сюжет колеблется между четверкой с минусом и тройкой с плюсом, скатываясь к последней.

Н

**ХОББИ  
ИГРЫ**™

# КОЛОНИЗАТОРЫ

— DIE SIEDLER VON CATAN —

**KOSMOS®**

© KOSMOS

1995 Лучшая игра Германии  
1996 Лучшая игра США  
2002 Зал славы "Ориджинс"

*Настольная стратегическая  
игра, покорившая мир*

Спрашивайте игру "Колонизаторы" в местах продажи игр и игрушек, супермаркетах, книжных магазинах.

Оптовые продажи: компания "Хобби-игры". Россия 119180, Москва, Б.Полянка 28 стр.1, "Лабиринт".  
Тел./факс: (095) 238-57-52,  
(095) 238-57-59.

Поддержка: [www.rolemancer.ru/settlers](http://www.rolemancer.ru/settlers)



Торговля, разработка ресурсов, создание армии, строительство...  
Уникальное игровое поле формируется заново перед каждой партией.

**МИРОВОЙ БЕСТСЕЛЛЕР ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ**

Продано более 3.000.000 коробок!



# Корсары II

«Единственная в мире игра, которая  
позволит вам почувствовать себя  
истинным пиратом: на воде,  
на суше, в сражениях — и в любви!»

Game.EXE

«Корсары 2» — одна из самых  
ожидаемых российских игр»

Страна Игр





Этим материалом мы завершаем публикацию “Курса молодого бойца”, столь любезно проведенного Адмиралом. Для рьяных критиков напоминаю, что цикл статей предназначался исключительно для неопитов, которые в ролевых играх не разбираются вообще, но жаждут приобщения, причем для ознакомления были выбраны только три игры, на материале которых и велся курс. Дальше – свободное плавание, а те, кто и так все это знают... Гм, я не совсем понимаю, зачем вообще вы читали эти статьи. Разве что насладиться четким и ясным изложением предмета? Это похвально, это я поддерживаю.

Класс – вольно!

## RPG для начинающих

**В** отличие от реальной жизни герои RPG, как правило, не приходят в этот мир голыми и босыми. Еще в процессе генерации персонажи получают некий набор предметов, необходимых для нормального существования. Как минимум это одежда, оружие, пара бутылочек с зельями и свитков с заклинаниями. Однако минимум и есть минимум, пройти всю игру, используя только его, невозможно. Очень скоро вам встретятся монстры, которых выданные вам мечи и палки лишь слегка царапают. Ну а то, что надето на ваших героях, совсем не защищает их от зубов и клыков, не говоря уж о яде и огне. Так что с самого начала игры идет охота за предметами. Вот о них мы и поговорим в этом выпуске.

## Часть четвертая. Инвентарь

Владимир ВЕСЕЛОВ

### Что зачем

На первый взгляд, с предметами все обстоит просто – достаточно беглого взгляда, чтобы понять, что вы нашли и для чего оно нужно. Если это меч – взять его в руки и крушить врагов, если доспехи – одеть для защиты. Попадаются, правда, предметы, предназначение которых сразу и не понять. Методом проб и ошибок можно разобраться и с ними, но это не наш метод, мы все будем делать по науке. И начнем с того, откуда эти предметы берутся.

В выбранных нами играх (напоминаю, что это Might & Magic VIII и IX и Wizardry 8) предметы можно купить в магазинах, получить в результате выполнения квеста, снять с тел поверженных врагов, найти в сундуках и прочих потаенных местах. В первом и втором случаях гадать, что же за предмет находится перед вами, каковы его характеристики и особенности, не приходится. Щелкнув на предмете правой кнопкой мыши, вы получаете экранчик, на котором все написано. А вот в оставшихся двух случаях предмет предварительно нужно опознать.

Опознавание предметов производится тем же правым кликом мыши на предмете: если у активного в данный момент персонажа умение “Опознавание предметов” или “Артефакты” прокачано до нужного уровня, на появившемся экранчике указываются все характеристики предмета. Если же ни один из членов вашей партии не в состоянии разобраться с предметом, придется

использовать другие средства. В играх серии M&M предметы распознаются в магазинах, причем в восьмой части торговцы распознают вещи только по своей специальности (оружейник – оружие, мастер брони – доспехи и т.д.), а в девятой любой продавец может разобраться с любым предметом. За эту операцию берется определенная плата, чем круче предмет, тем она выше. В “Визардрых” торговцы не занимаются идентификацией вещей, зато там имеется специальное заклинание “Опознавание предмета”.

Теперь открою вам маленький секрет – в M&M 8 опознавание предмета совершенно не влияет на его потребительские качества. Например, вы нашли какой-то кожаный доспех; надев его на героя, вы увидите, что показатель брони у него повысился, и это повышение не зависит от того, распознан этот доспех или нет. Таким образом можно определять основные характеристики предметов: выдаете вещь персонажу и смотрите, что и на сколько у него повысилось. Однако предметы, кроме основных характеристик, могут иметь и дополнительные (о них мы поговорим позднее), их не всегда можно определить этим методом. Однако в данной игре и цена вещей не зависит от их распознавания (цена указана внизу экрана предмета); если вы видите, что два внешне одинаковых меча имеют разную цену, это означает, что более дорогой имеет дополнительные свойства.

В двух остальных играх и цена предмета, и возможность его использования зависят от того, распознан он или нет. Так что тут этот прием не проходит, зато есть другой, более сложный. Дело в том, что при продаже предметов торговцам они появляются в их списке продажи, причем все их характеристики становятся известными. Теперь вы можете купить эту вещь и использовать ее вполне свободно. Правда, цена покупки в этом случае значительно превосходит цену продажи, так что в M&M 9 лучше прибегнуть к опознанию предмета торговцем, а вот в “Визардрых” иногда приходится применять этот прием.

### Что кому

Теперь самое время поговорить о характеристиках предметов. Естественно, характеристики зависят от того, к какому классу относится данный предмет: для оружия они одни, для доспехов другие, а для артефактов третьи. Однако есть и общие для всех предметов, прежде всего, это возможность использовать предмет тем или иным классом (а в “Визардрых” еще и расами и полами). В серии M&M эта характеристика относится только к книгам, оружию и доспехам (причем только тем, что надеваются на туловище, использовать любые шлемы, перчатки, сапоги и плащи могут персонажи всех классов). С книгами (заклинаний и навыков) все понятно: если персонаж в данный момент может выучить данное заклинание или освоить данный навык, он может использовать соответствующую книгу. Не намного сложнее обстоит дело и с оружием: в серии M&M, если герой имеет навык “Меч”, он может применять мечи, если имеет навык “Лук”, может использовать луки и так далее. В этих играх для применения самого продвинутого оружия вполне достаточно владеть соответствующим навыком хотя бы на начальном уровне.

В M&M 8 точно такая же картина и с доспехами, они бывают трех типов: кожаные, кольчужные и стальные (полные), для каждого типа доспехов нужен специальный навык. В M&M 9 же имеется единый навык “Доспехи”, а какой тип герой может использовать, определяется его уровнем. Если персонаж новичок, он может использовать кожаные доспехи, специалист – кольчужные, мастер – стальные. Поскольку для каждого из классов имеется предел мастерства в этом навыке, определенные классы могут использовать только установленные для них доспехи.

В “Визардрых” система несколько иная, тут возможность использования предмета закреплена не за навыками, а за классами. Это связано с возможностью смены класса персонажами. Предположим, вы имеете бойца с весьма высоким показателем навыка “Меч”. Если вы при очередном повышении уровня поменяете его класс и сделаете епис-





копом, навык у него останется, однако использовать мечи он не сможет.

Как видите, система сложная, но ориентироваться в ней достаточно легко. В левой стороне экрана предмета имеются две закладки, на одной из них указаны классы, которые могут использовать данный предмет, а на другой – расы. Впрочем, расовых ограничений в использовании предметов совсем немного, например, “Мечом гиганта” могут махать только мууки, а для воздушных созданий фери имеется специальная броня. Другое дело – классовые ограничения, тут, наоборот, предметов, которые могут использовать все классы, гораздо меньше, чем предназначенных для нескольких, а то и для одного единственного класса. Например, сандалии Ариэля могут носить только барды, накидку Лесника – исключительно следопыты, ну а разного рода механические приспособления могут использовать только механики.

В этой игре многие предметы для своего использования могут требовать определенных значений навыков или каких-то основных и дополнительных характеристик. Например, чтобы использовать самый мощный в игре лук, ваш персонаж должен иметь показатель ловкости 100, для каждого музыкального инструмента или механического устройства определено значение навыка “Музыка” или “Механика”, при которых персонаж может их использовать.

### Чего и сколько

Прежде чем перейти к другим, общим для всех предметов характеристикам, нужно рассказать, как и где они хранятся. В М&М 8 каждый персонаж имеет специальный экран, на котором располагаются все носимые им предметы (называется он инвентори). Этот экран разделен на клеточки, и каждый предмет занимает одну или несколько. Когда у вашей партии набирается приличное количество шмоток, компактное и рациональное размещение их в инвентори становится своеобразной игрой в игре. Но главное тут – наглядность: бросив беглый взгляд на экран, вы тут же увидите, что несет данный персонаж, а пощелкав по лицам партийцев, определите запасы всей партии.

В девятой игре разработчики отказались от этой системы и ввели список предметов. С одной стороны, это удобно – не нужно заботиться о рациональном размещении, а с другой, когда предметов много, приходится долго скролировать список, чтобы найти нужный. Есть тут и еще одно неудобство: список, как вы понимаете, не безграничный, однако, сколько в нем осталось места, определить непросто.

В играх серии М&М перемещать предметы из инвентори в руки персонажа, а также из одного инвентори в другой можно совершенно свободно даже во время боя. Нет и никаких ограничений на использование предметов, в любой момент вы можете передать от одного героя другому свиток с заклинанием или бутылку с зельем и тут же их использовать.

В “Визардрых” же дело обстоит иначе. В этой игре каждый персонаж тоже имеет свой инвентори, но есть и общий для всей партии. Персональные инвентори – это как бы карманы, а общий – заплечные мешки. В карманах персонажи могут носить совсем немного предметов (в персональном инвентори всего восемь слотов, правда, некоторые однотипные предметы можно помещать по несколько штук в один слот), зато они их могут оперативно использовать. Например, в бою можно применять разного рода бомбы, порошки, свитки, но только те, что находятся в персональном инвентори данного персонажа. То же относится и к музыкальным инструментам и механическим приспособлениям. Находящиеся же в общем инвентори предметы в бою использовать нельзя, зато туда можно напихать очень много вещей. Практически заплечные мешки вашей партии бездонны, однако носить с собой очень уж много предметов не получится; дело в том, что каждый из них имеет свой вес, а ваши партийцы не выючные лошади.

Ситуация тут такая: вес всех предметов в общем инвентори суммируется, а потом делится между членами партии пропорционально их силе. К полученному значению добавляется вес персонального груза (т.е. личного инвентори, того, что персонаж держит в руках, и того, что на нем надето). Если приходящийся на данного персонажа вес не



превышает определенного значения (оно определяется показателями силы и выносливости), носимый вес никак не влияет на способности персонажа. Если же превышает – герой начинает двигаться медленнее, уставать быстрее и т.д.

Резюмируя вышеизложенное, можно сказать, что в М&М 8 количество носимых персонажем предметов определяется объемом, в М&М 9 – количеством, а в “Визардрых” – весом. Вот это и есть еще одна общая характеристика предметов. Как видите, для каждой из выбранных нами игр она своя.

### Что куда

Кроме инвентори, во всех рассматриваемых играх имеется так называемая “кукла” (англ. paper doll). Это фигурка вашего героя, на которую можно навешивать разные предметы. Наиболее красива кукла в М&М 8, там любой навешиваемый предмет занимает соответствующее место на фигуре, так что ее вид зависит от того, во что одет и чем вооружен персонаж. В двух остальных играх вид куклы неизменен, а предметы помещаются в специальные квадратики по бокам от нее.

Что же можно навешивать на куклу? Прежде всего, оружие и броню. В М&М имеется пять слотов для брони – голова, плечи, туловище, руки и ноги. В “Визардрых” слотов шесть, ноги там разделены на верх и низ, на верхнюю часть натягиваются штаны или поножи, а на нижнюю сапоги. Кроме того, во всех трех играх в левой руке герой может держать щит.

Слотов для оружия в М&М три: правая рука, левая рука (вместо щита) и слот для лука или арбалета. В “Визардрых” же дальноточное оружие помещается в те же слоты, что и ближнего боя (правая и левая рука). Причем, если ваш герой в одной руке держит лук, в другой он должен держать стрелы к нему. Чтобы была возможность оперативно менять оружие во время боя, в этой игре применена система альтернативного оружия. У ваших персонажей как бы две левых и две правых руки, в одной паре он может держать щит и меч, а в другой – лук и стрелы.

Раз уж зашла речь о дальноточном оружии, отмечу еще некоторые тонкости в его использовании. В серии М&М дальноточное оружие не требует специальных зарядов; если вы обзавелись, скажем, луком, можете применять его безо всяких ограничений. Другое дело “Визардрых”, тут постоянно приходится заботиться о наличии стрел для луков, камней для пращи или патронов для мушкета. Независимо от вида снарядов в левой руке ваш герой может





держат не более 100 штук. Однако не стоит помещать запасные заряды в персональный инвентори, на перемещение их в руку персонажа точно так же тратится целый ход, как и на перемещение из общего инвентори.

Кроме оружейных и оборонительных слотов, имеются и специальные места для колец и талисманов. В М&М это шея и восемь пальцев, в “Визардрых” же просто два дополнительных слота.

## Что такое

Последней общей характеристикой является наличие специальных свойств. Эти свойства бывают двух категорий – закрепленные за определенным классом предметов и распространяющиеся на все предметы. Возьмем, к примеру, меч: кроме обычного, физического урона, он может причинять монстрам какой-нибудь магический урон. Попадают и мечи, которые могут отравить, ослепить или парализовать противника. Вот это и есть специальные возможности первого рода, они ведь могут быть только у оружия. Однако среди оружия попадает и действующее самым обычным образом, но повышающее на несколько пунктов какой-нибудь навык, класс защиты, сопротивляемость магии. Это специальные возможности второго рода, ими может обладать практически любой предмет из тех, что персонаж носит на себе. Хочу подчеркнуть: специальные возможности второго рода никак не проявляются, если предмет лежит в инвентори персонажа.

В играх серии М&М предметов со специальными возможностями море, пожалуй, их даже больше, чем обычных. Кроме того, тут имеется специальное заклинание “Зачаровывание предмета”, с помощью которого игрок может сам создавать магические вещи. Правда, процесс этот неуправляемый, какое именно свойство приобретет предмет, заранее не известно. Нельзя применять это заклинание на предметы, уже имеющие маги-

ческие свойства, однако вещи, имеющие не одну, а несколько специальных возможностей, все же существуют. Это так называемые артефакты – уникальные предметы, созданные неведомыми умельцами. Чаще всего артефакты можно получить в процессе выполнения квестов или раздобыть в пещерах наиболее крутых монстров.

В “Визардрых” самостоятельно изготавливать магические предметы невозможно, но там имеются два мастера-рапакса (один в Арнике, другой в Замке Рапаксов), которые могут из принесенных вами компонентов делать очень крутую броню и оружие. Кроме того, имеется возможность объединять предметы, создавая нечто новое. Главным образом это относится к разного рода механическим штуковинам, но имеет смысл экспериментировать и с оружием, доспехами и прочими вещами. Иногда получаются удивительно полезные вещи.

## Что почему

Пора поговорить и о частных характеристиках, т.е. о тех, что имеют отдельные классы предметов. Начнем с оружия, тут самая главная характеристика – наносимый ущерб (как говорят рпгшники “дэмедж”). В М&М 9 и “Визардрых” эта характеристика указывается прямо, типа “1-7 урона”, в М&М 8 же стоят какие-то непонятные обозначения вроде 2d3 или 3d8. Эти характеристики игра унаследовала от настольных RPG, где для определения урона используются кубики с разным числом граней. Например, 3d2 означает, что нужно три раза бросить кубик с двумя гранями (поскольку сделать кубик с двумя гранями невозможно, применяется обычный шестигранный, но на трех его гранях нанесены единицы, а на трех двойки). Подсчет показывает, что минимальный дэмедж в этом случае равен 3, а максимальный 6. Если же в характеристиках указано 2d3, максимальный урон тоже будет 6, а вот минимальный 2. Разница между показателем “2-12” и “2d6” в вероятности различных значений урона. 2-12, как правило, означает равную вероятность любого дэмеджа от двойки до дюжины. При 2d6 чаще всего будут выпадать средние значения 6, 7 и 8, а максимумы и минимумы крайне редки.

В играх серии М&М дистанционное оружие имеет такие же характеристики, как и оружие ближнего боя. В “Визардрых” же количество урона отнесено к снарядам (стрелам, камням и т.д.), а то, из чего их выстреливают (лук, праща), может только повышать его на сколько-то процентов.

С доспехами дело обстоит еще проще, в их характеристиках прямо указано, на сколько единиц они повышают класс защиты. Нужно только учитывать, что в М&М любая часть доспехов повышает общий класс брони (т.е. перчатки или сапоги увеличивают защиту не только рук или ног, но и всего тела), а в “Визардрых” класс защиты просчитывается отдельно для каждой части тела.

## Что в кого

До сих пор я рассуждал преимущественно об оружии и доспехах, это не удивительно – вооружить и одеть партию по высшему классу является главной заботой игрока. Однако имеется очень много предметов, которые нельзя нацепить на куклу,

главным образом относящиеся к классу “консервированной магии”.

Прежде всего, это разноцветные бутылочки с зельями. В М&М 8 такие бутылочки может изготавливать сам игрок. В процессе исследования мира вы постоянно находите какие-то корешки, листики, ягоды, обломки метеоритов, грибы и т.д. и т.п. Щелкнув каким-либо из этих предметов на пустой бутылке, вы тут же получаете зелье одного из четырех цветов. Это зелья первого уровня, изготавливать их может любой персонаж. Если же кто-то из ваших партийцев обладает навыком “Алхимия”, он может смешать два зелья первого уровня и получить зелье второго уровня. Эксперт в алхимии может смешивать зелья первого и второго уровней, получая зелья третьего уровня, ну и так далее. Для чего конкретно нужны те или иные зелья, вы без труда разберетесь сами, отмечу только, что алхимические опыты являются важной составной частью игры.

В М&М 9 набор зелий примерно такой же, как и в восьмой части, но изготавливать их самостоятельно невозможно. Ну а в “Визардрых” имеется специальный класс “алхимик”, умеющий производить манипуляции с зельями, правда, диапазон его возможностей невелик.

Следующим классом предметов разового использования являются магические свитки. С ними вообще все просто: применив свиток, вы получаете заклинание, которое в нем содержится. Но есть одна тонкость – в М&М сила заклинания не зависит от того, кто именно его применяет, а в “Визардрых” зависит. Если свиток прочтет персонаж, имеющий высокий уровень знания в соответствующей магии, вероятность успеха и сила заклинания будет выше.

В М&М 9, кроме свитков, имеются еще и магические камни, а в “Визардрых” порошки, бомбы и стиксы. По своему действию все эти предметы полностью эквивалентны свиткам, однако в “Визардрых” успешность их применения зависит не от уровня знания магии, а от уровня навыка “Броски и праща”.

Наконец, имеются магические предметы многократного действия. В М&М это жезлы, заряженные некоторым количеством заклинаний (с помощью заклинания “Перезарядка предмета” можно восстанавливать их силу), а в “Визардрых” попадают кольца, амулеты, жезлы и т.д., дающие возможность несколько раз применить какое-то заклинание.

## Что когда

Рассказывать о том, как именно использовать те или иные предметы, я не стану, будем считать, что это домашнее задание для учеников нашей школы. Точнее, даже не домашнее задание, а выпускной экзамен, поскольку этот наш урок можно считать завершающим. Вы теперь знаете почти все обо всем, ну а остальные знания можете приобрести в процессе игры. Однако я собираюсь дать еще один бонусный урок, посвященный отыгрышу роли в выбранных нами для первого знакомства играх. Там же я поведаю вам о смене классов в “Визардрых” – насколько я знаю, этот вопрос еще никем и нигде не освещался.





# КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ



- тактическая ролевая игра в космосе
- десятки видов кораблей, множество вариантов модернизации
- захватывающий сюжет с множеством разнообразных заданий
- около 50 звездных систем, до 7 планет в каждой
- 6 звездных рас
- полная свобода действий
- массовые баталии



## Soldiers of Anarchy

Во время выполнения миссии нажмите [Enter], в появившемся диалоговом окне вводите следующие коды:

endlessmunition – бесконечные патроны;  
immortalone – режим бога;  
winmission – выиграть текущую миссию;  
quitter – проиграть миссию;  
Нанести повреждения.

hittingandhealing – введите этот код, затем одновременно нажмите клавишу [Ctrl] и кликните левой кнопкой мыши по нужному объекту.

Отремонтировать.

hittingandhealing – введите этот код, затем одновременно нажмите клавишу [Shift] и кликните левой кнопкой мыши по нужному объекту.

Изменить скорость игры.

speedhack – введите этот код и используйте клавиши [T] и [Z] чтобы ускорить или замедлить игру.

Примечание 1: чтобы выключить код, введите его еще раз.

Примечание 2: если код введен правильно, появится надпись “код xxx activated”

## Big Scale Racing

Во время игры или в главном меню введите любой из следующих кодов и нажмите [Enter].

lazybastard – открыть все машины;  
easywayout – открыть следующий кубок;  
gimmepoints – получить больше очков;  
overnow – кончилось время;  
framerate – показать FPS;  
rasman – играем в стиле “Пэк-Мэн”.

## Age of Mythology



Во время игры нажмите [Enter] и введите любой из следующих кодов. Потом еще раз нажмите [Enter]:

JUNK FOOD NIGHT – получить 100 единиц еды;  
TROJAN HORSE FOR SALE – получить 100 единиц дерева;  
ATM OF EREBUS Add – получить 1000 единиц золота;  
LAY OF THE LAND – открыть карту;  
UNCERTAINTY AND DOUBT – скрыть карту;  
THRILL OF VICTORY – выиграть сценарий;  
IN DARKEST NIGHT – наступит ночь;  
MOUNT OLYMPUS – улучшить ситуацию;  
SET ASCENDANT – показать на карте всех животных;  
CONSIDER THE INTERNET – замедлить все юниты;  
PANDORAS BOX – получить новую силу “God Power”;  
DIVINE INTERVENTION – “включить” уже использованную силу “God Power”;

GOATUNHEIM – превратить врагов в козликов;

FEAR THE FORAGE – получить силу “Walking Berry Bushes Power”;

BAWK BAWK BOOM – получить силу “Chicken Metero God Power”;

I WANT TEH MONKEYS!!!! – получить много обезьян;

WRATH OF THE GODS – получить катаклизм (землетрясение, упавший метеорит, торнадо и т. п.);

L33T SUPA H4X0R – строить быстро;

CHANNEL SURFING – дать юнитам возможность ходить по воде;

RED TIDE – превратить воду в кровь;

ISIS HEAR MY PLEA – герои из кампании;

O CANADA – “Lazer Bear”;

TINES OF POWER – “ForkBoy”;

WUV WOO – “Flying Purple Hippo”.

## Celtic Kings: Rage of War

Во время игры нажмите [Enter] и введите следующие коды:

Spawn (x,y) – дать “y” юнитов врагу и “x” юнитов себе. Например: Spawn(100,10) дает 10 юнитов врагу и 100 вам;

ToggleFog – включить/выключить “туман войны”;

ToggleVis – включить/выключить дома и декорации;

AddFD – показывать белым объекты, не принадлежащие текущей области, и

черным – объекты, принадлежащие этой области.

DebugSelected – включить режим отладки текущего юнита;

ae – показать дерево со всеми свойствами текущего уровня;

DumpObj – показать дерево со свойствами выбранного юнита. Не работает,

если юнит не выбран;

FlatTerrain – сделать плоскую поверхность;

gmp – получить координаты курсора.

ScreenShot – сохранить скриншот (формат .bmp);

Pause – включить/выключить паузу.

SettlementCount – установить все настройки по умолчанию;

## FIFA 2003

Зайдите в директорию с игрой, любым текстовым редактором откройте файл soccer.ini и добавьте в него следующие строки:

ONE\_ON\_ONE=1 – включить режим игры “один на один”;

PRACTICE\_MODE=1 – включить режим тренировки;

WINDOWED=1 – запускать игру в окне;

ABSOLUTELY\_PERFECT\_GOALIES=1 – получить очень, очень хорошего вратаря;

AGGRESSIVE\_TACKLE\_CHEAT=1 – включить режим “жесткой игры” (подножки, удары и пр.);

CHEAT\_EQUAL\_TEAM\_STATS=1 – уравнивать статистики команд.

## NBA Live 2003

Как получить секретных игроков.

Начните игру, создайте нового игрока и дайте ему любую из следующих фамилий:

MIXTAPES – получить DJ Clue;

DOLLABILLS – получить B. Rich;

GHETTOFAB – получить Fabolous;

GOODBEATS – получить Just Blaze;

CALIFORNIA – получить Hot Karl;

FLIPMODE – получить Busta Rhymes.

## K-Hawk Survival Instinct

Вводите коды во время игры:

lumoz – бессмертие и полный боезапас;

3mulo – пропуск уровня.

## RollerCoaster Tycoon II

Чтобы воспользоваться кодами, нужно дать посетителю парка одно из следующих имен:

Chris Sawyer – посетитель превратится в фотографа;

Simon Foster – посетитель превратится в артиста;

Melanie Warn – повысить уровень счастья посетителей и увеличить рейтинг парка;

Katie Brayshaw – паника;

Tony Day – посетитель с таким именем будет как правило голоден или очень голоден;

John Wardley – с посетителем произойдет что-нибудь;

John Mace – посетители будут платить двойную цену при входе в парк;

Damon Hill – увеличить скорость картинга;

Michael Schumacher – еще больше увеличить скорость картинга;

Mr Bean – замедлить картинг;

Дать одно и то же имя нескольким посетителям можно, написав его разными буквами (прописными или заглавными). Например: chris sawyer, CHRIS SAWYER и CHRIS sawyer



### RTL Ski Jump 2002

Чтобы получить \$2000000, которых хватит на самое лучшее оборудование, самые дорогие аксессуары и 600 тренировок по \$6000 каждая, нужно вместо имени игрока ввести имя "Wimm Bumm" (без кавычек).

### Backyard Hockey

Секретные игроки.

При создании игрока используйте следующие имена:

Lemon Boy

Beverly Backstop

Buddy Cheque

Секретные команды.

Используйте эти имена для тренеров, чтобы получить их команды.

Ikan Trace

Ivanna Tipe

Mike McMeeting

### Deadly Dozen: Pacific Theater

Нажмите [Esc], затем - клавишу командного чата (Team Chat), по умолчанию это кнопка [L], и вводите следующие коды:

/tell godmode - режим бога;

/tell ammo - бесконечный боезапас;

/tell stats - посмотреть статистику игры;

/tell fly - включить режим полета;

/tell invis - включить невидимость;

/tell winmission - выиграть миссию;

/tell losemission - проиграть миссию;

/tell give # - получить вещь #, где # может принимать значения от 0 до 44;

/tell fovs - посмотреть глазами врагов.

### O.R.B.: Off-World Resource Base



Нажмите [Enter], введите код и еще раз нажмите [Enter].

\$WIN - выиграть миссию;

\$RU # - получить количество # ресурс-юнитов (Resource Units);

\$SU # - получить количество # сапорт-юнитов (Support Units);

\$GET TECH - разработать все текущие технологии;

\$GET ALL TECHS - разработать все технологии;

\$FOGOWAR ON - включить туман войны;

\$FOGOWAR OFF - отключить туман войны;

\$WEAKEN ENEMY - ослабить врага.

### Archangel

Неуязвимость.

Любым текстовым редактором откройте файл standard.feel, который лежит в папке archangel\bin, найдите в нем параметр invulnerable и измените его значение на 1 (invulnerable 1).

### Cricket 2002

Зайдите в раздел "Inside EA", выделите список разработчиков, но не кликайте на нем! Теперь вводите следующие коды:

bigbat - увеличить биты;

butter - принимающий игрок не сможет поймать;

ulock all - открыть все команды и стадионы;

sbatsman - упростить попадание 4ых и 6ых.

### Need for Speed: Hot Pursuit 2

Зайдите в папку с игрой в директорию Cars и любым текстовым редактором откройте файл cars.ini. Измените значения параметров price и nfsprice на 10, так что получится:

price=10

nfsprice=10

Теперь все машины стоят всего \$10.

Чтобы изменить массу автомобиля, нужно отредактировать файл car.ini, который находится в директории cars/название машины. Найдите в нем параметр mass и установите нужное значение. Например, чтобы получить реактивный Porsche, нужно открыть файл NFS6/Cars/911T/Car.ini и установить значение массы 100.

Если набрать большое количество очков или выиграть в каком-либо типе гонок, вам откроются специальные версии некоторых автомобилей, например:

Dodge Viper GTS Need for Speed Edition - 2000000 очков;

Ferrari F50 Need for Speed Edition - нужно выиграть Single Race и Full Grid в режиме Advanced по восемь кругов;

Lamborghini Diablo 6.0 VT Need for Speed Edition - 2500000 очков;

Lamborghini Murcielago Need for Speed Edition - 3000000 очков;

McLaren F1 Need for Speed Edition - 4000000 очков;

McLaren F1 LM Need for Speed Edition - 5000000 очков или выиграть World Championship;

Mercedes CLK GTR Need for Speed Edition - 4500000 очков;

Porsche 911 Turbo Need for Speed Edition - 800000 очков;

Porsche Carrera GT - 3500000 очков.

### Emergency 2: The Ultimate Fight for Life

Во время игры нажмите символ трубы "|", чтобы вызвать консоль. Напечатайте в консоли слово "Backdraft" (без кавычек), чтобы активировать режим кодов. Теперь можно воспользоваться следующими кодами:

cmdlis - вывести весь список кодов;

moneytalk - получить 666666 денег;

mission <#> - перейти на уровень от 1 до 26;

daytime <#> - установить время;

finish - выиграть миссию;

list - список всех миссий;

start - начать миссию;

gotoid - изменить ID миссии;

clear - очистить консоль;

quit - выйти из игры;

playcdtrack <#> - проиграть указанный саундтрек с компакт диска;

playvideo - проиграть видео из указанного файла;

playwave - проиграть звук из указанного звукового файла;

stopwave - остановить все проигрывающиеся в данный момент звуки;

dir - вывести список файлов в данной директории.

### NHL 2003

Секретные игроки.

Создайте игрока и дайте ему одно из следующих имен. Вы получите уникального игрока со своей статистикой и данными, у некоторых даже будет своя фотография.

Adam Hall

Alfie Michaud

Barry Richter

Ben Simon

Blake Bellefeuille

Brad Moran

Brian Sutherby

Chris Ferraro

Corey Hirsch

Dave Morisset

David Nemirovsky

Derek Mackenzie

Eric Fichaud

Evgeny Konstantinov

Greg Crozier

Greg Pankewicz

Guy Hebert

Ivan Huml

Jakub Cutta

Jason LaBarbera

Jason Zent

Johan Wittehall

Kay Whitmore

Larry Murphy

Mark Fitzpatrick

Marquis Mathieu

Martin Brochu

Matt Herr

Matt Higgins

Michel Larocque

Raffi Torres

Rene Corbet

Rich Parent

Rick Tabaracci

Sascha Goc

Scott Fankhouser

Ty Jones

Xavier Delisle



# ПРО ГОЛЫХ ...

Мама aka Jennifer

А вы, друзья, как ни ложитесь...

Почти как в известной басне

Внимание! Строго не рекомендуется давать читать эту статью детям (ну или, на худой конец, родителям).

Сегодня у нас на повестке дня весьма специфический жанр – эротические компьютерные игры. Они выходят с завидной регулярностью, но до сих пор мы не предпринимали попыток их объединить под одной шапкой.

Дело в том, что они очень разные. Скажем, анимешная эротика – это совокупность картинок и текста, короче говоря, интерактивный рассказ, где взаимодействие с игрой минимально. Другое дело – какой-нибудь “Курятник”, где для того, чтобы открыть лакомые видеовставки, необходимо пройти несколько аркадных игр. Или вот “Таинственный отель” для взрослых, который представляет собой типичный набор пазлов, но “ню” в нем тоже хоть отбавляй.

Так что единственное, что все эти игры объединяет, – это сексуальная составляющая. Конечно, в той или иной мере какая-то цензура везде есть. Скажем, даже в совершенно отвязном хентае разработчики в read.me стыдливо пишут: все персонажи достигли 18 лет! Хотя стоит взглянуть на скрины, и сразу понимаешь, что девчонки даже на 15 лет не тянут. Но реверансы в сторону цензуры делает каждый.

## REAL GIRLS POKER

Разработчик	Pokai Software
Издатель	Pokai Software
Рейтинг	3.0

Я люблю покер. Конечно, эта игра не столь умна, как преферанс, но азарт в ней присутствует в полной мере. Исключительно интересно бывает подчас играть в покер на раздевание – особенно если тебе везет и ты выигрываешь. Стрип-покер появился на компьютере сразу после тетрисов и пакменов, как только уровень графики позволил показать нам нечто, отдаленно напоминающее полураздетую девушку. Прошло много лет. По идее, то, что предстало перед моими глазами, должно быть отшлифовано до блеска, быть практически идеальным (благо, уровень техники позволяет).

Ну что же, я была разочарована. Разработчики, видимо, были приверженцами минимализма, потому что игрового меню, как такового, нет, можно только выбрать себе партнерш для игры.

Выбор не сказать, чтобы потрясал, – девушек всего четверо, одновременно можно играть с двумя. И не с двумя любимицами, а с двумя, намертво прикрепленными друг к другу. А, ну еще можно только с одной попробовать.

Каждому игроку выдается по сто баксов. Когда сотня приходит к концу, заэкранные партнерши снимают с себя шмотку (сперва это могут быть очки, носки, сапоги – то бишь потеть придется долго), игрок же может оставаться в своей шубе, сколько пожелает.

У каждой девушки разный уровень мастерства, но даже та, у которой навыки игры самые крутые, будет допускать ошибки. Раздеть любую догола было бы элементарно, если бы не одно “но”. Им дьявольски везет. Если у меня на руках три туза, у них будет стрит. Если у меня две пары, то у них может быть и каре, и фул-хауз и так далее. Но если моя партнерша не тупая дура (как самая первая блондинка), то, когда у меня будет флэш-рояль, она уже при первой раздаче карт “упадет”. В колоде карт нет джокеров. Во время игры девушек можно угощать пивом (бакс за кружку), можно лапать и... хм... лизать, на что они реагируют на диво скучно и одинаково.

И кошмарная графическая реализация. Девушки сидят передо мной на фоне библиотеки. Изображение дергается, когда они сообщают ставку или совершают какое-либо действие. Выглядит это топорно и ужасно, разработчики даже не удосужились сгладить переходы от одной анимации к другой.

Сами девушки – это отдельная песня. К игре прилагается два дополнения, в каждом – по четыре партнерши. Играть с двумя девицами из разных дополнений невозможно. Симпатичных, живых, то есть тех, кто обладает хоть какими-то актерскими навыками, всего три (милая японочка, скромная “школьница” и просто хорошая девчонка). Остальные – страх и ужас. Нелепая молодая старуха с дребезжащим голосом; дубовая афроамериканка, похожая на мужика; просто некрасивые бабы – все они оставляют тягостное впечатление.

## SNOW DROP

Разработчик	Peach Princess
Издатель	Peach Princess
Рейтинг	7.0



Эта красивая история начинается на лыжном курорте, куда прилетел юноша Минору вместе с несколькими девушками. Родители отправились во второй медовый месяц, так что молодые люди предоставлены сами себе. В течение пяти дней ему предстоит раскрыть (или не раскрыть, это как кому повезет) некую тайну, связанную с его прошлым.

Среди действующих лиц присутствует младшая сестренка Минору, его закадычная подруга и ее сестра. В маленькой гостинице, которой управляет немного странная хозяйка, хорошая знакомая всей четверки, с Минору начинают происходить мистические вещи. Все время поблизости находится красивая служанка, которая тоже ведет себя необычно. Хозяйка наняла ее в этом сезоне и преисполняется на ее счет все большей и большей подозрительностью. Вокруг ходят





слухи о загадочной Снежной Леди, у Минору начинаются видения, связанные с его детством...

Может показаться, что пять дней – не столь большой срок для развития событий, но, уверяю вас, это не так. Конечно, в сравнении с Transfer Student игра несколько проигрывает по объему и пройти ее можно побыстрее, но всяких событий в ней не меньше, уверяю вас! Самое главное происходит в течение первых трех дней, даже двух – события оставшихся дней находятся от них в полной зависимости.

Можно пройти всю игру и не увидеть ни единой нескромной картинки (вот она, пресловутая нелинейность!). С другой стороны, чтобы увидеть все картинки, придется проходить ее очень много раз. Система, по которой открывается та или иная концовка, вырисовывается далеко не сразу. Кстати говоря, этих концовок не так уж и много, по крайней мере, настоящих – всего три, а все остальные – так называемые “неправильные”.

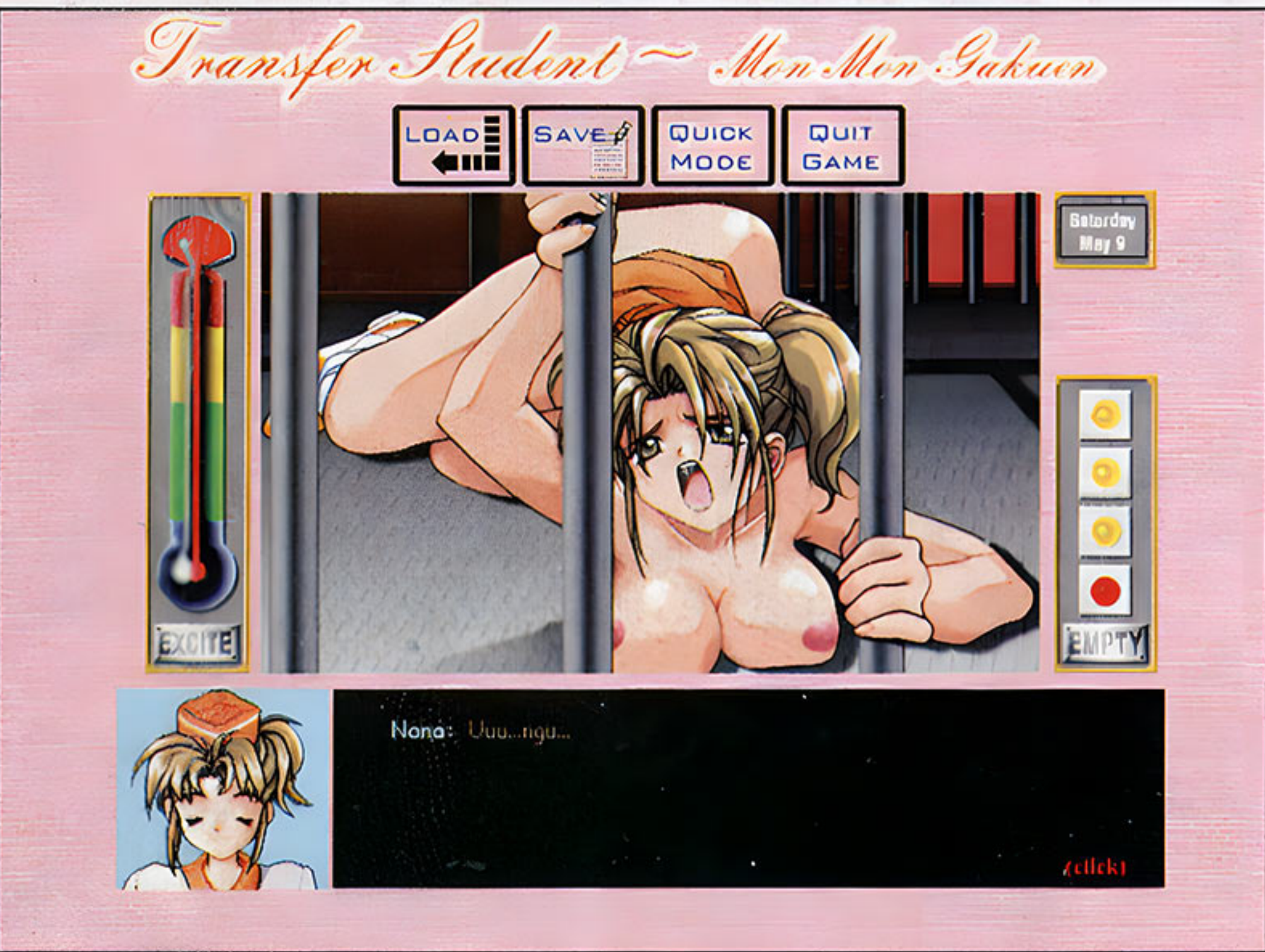
Snow Drop – самая красивая игра из всех, рассмотренных на этих страницах. И самая упорядоченная. Хочешь – смотри себе картинки. Хочешь – целые эпизоды, и не обязательно пошлого свойства. Хочешь – слушай музыку из игры (ее так много!).

Я нашла эту игрушку милой, романтической и изящной. Мой выбор!

## TRANSFER STUDENT

Разработчик	JAST USA
Издатель	JAST USA
Рейтинг	2.0

Несмотря на то, что именно эта игра самая интерактивная из представленных, она оставляет не лучшее впечатление.



Находясь в шкуре студента колледжа, главному герою предстоит прожить две весенние недели. Его можно обозвать по-своему, видимо, создатели игры посчитали, что это поспособствует более быстрой идентификации с персонажем. Но, увы, желаемого эффекта они не добились – совершенно не хочется быть в роли этого озабоченного молодого человека.

То, что он озабочен, сомнений не вызывает. Весь его день посвящен разглядыванию женских прелестей вокруг себя. Он пялится, значит, на груди, шеи, лица, ноги, задницы и прочие части тела окружающих девиц, и при этом растет его возбуждение. Как только сей параметр нарастает до критической отметки, то либо бедный молодой человек конфузится на глазах у всего честного народа, либо идет в школьный туалет, в заветную кабинку, и там начинает фантазировать, а мы с вами эти фантазии наблюдаем.

Есть и третий путь сбросить возбуждение, самый естественный. Его молодой человек осуществляет, с кем придется (а вернее сказать, с кем удастся).

Помимо всего этого озабоченного безобразия, вокруг происходят и другие события. Младшая сводная сестренка спутывается с какими-то нехорошими людьми; в колледж приходит новенькая, по виду – точь-в-точь девица из потаенных грез молодого человека; друг распространяет порнокассеты, на которых можно углядеть одно-классницу; в кафе подрабатывает бывшая подружка, к которой, похоже, что-то осталось, – в общем, казалось бы, дел полно. Да не тут-то было...

День у студента проходит на редкость однообразно. Он встает, едет в колледж. На всех занятиях спит. Во время перемены шастает по кабинетам с единственной целью – попятиться. После занятий рыщет по городу из тех же побуждений. Добравшись до дома и плотно осмотрев мачеху, заваливается спать. На следующий день все повторяется с небольшими вариациями.

Играть довольно скучно, главным образом, из-за того, что каждый новый день похож до зевоты на предыдущий: звучат одни и те же диалоги, происходят одни и те же события.

Хорошо хоть, не надо проходить все это много раз, добиваясь разных концовок: после любой по-

кажут все-все картинки, даже те, которые еще не видел.

Графическое исполнение не блещет: картинки маленькие и не очень красивые, а розовый фон начинает выводить из себя уже через несколько минут после начала игры.

## CRITICAL POINT

Разработчик	Peach Princess
Издатель	Peach Princess
Рейтинг	5.0



Игра, претендующая на нечто большее, нежели развлечение на один вечер. Конечно, и она является интерактивным рассказом, но смысла в ней побольше, чем в остальных.

На лунную базу прилетает наш герой, его вызвали с Земли, поскольку только он один умеет обращаться с суперсложным лунным компьютером, ни с того ни с сего внезапно забарахлившим.

Как ни странно, но персонал на базе в основном женский, и, как обычно, представлены большинство типажей: скромница-нимфеточка, женщина-вамп, своя в доску, а также просто хорошая девушка. Есть, само собой, и другие. Даже один мужик присутствует.

Необузданному половому влечению тут дано свое объяснение (обычно в дру-



гих играх с этим туго, и объяснить, почему герой кидается на любое существо женского пола, подчас невозможно). А так оказывается, что некие вредители подмешали всем в пищу афродизиаков, и - на тебе - по всей базе начались оргии.

А тут еще в разных закоулках стали находить трупы людей, зверски изнасилованных всякими шлангами. В общем, главный герой считает своим долгом разобраться во всех этих безобразиях (или не считает - все зависит исключительно от выбора игрока).

Особенно мне понравился большой разброс концовок. От немудреного и подчас незначительного выбора зависит все продвижение к финишу. Одна единственная фраза делает дальнейшие телодвижения лишены смысла, да еще попробуй угадать, на каком этапе она была сказана. Я видела около двадцати вариантов окончания игры, но подозреваю, что их существенно больше.

В зависимости от выбранного пути сюжет может принимать самые лихие и закрученные формы. Тут даже дело не в том, что герой останется в конце с той или иной девушкой. Сами причины происходящего могут быть совершенно разными! Впрочем, в любом варианте порнографических сцен навалом.

Качество графики не настолько совершенно, как в Snow Drop, но достаточно неплохое. По поводу звуков могу сказать, что стонут девушки довольно натурально, лепечут чего-то на своем японском языке. Музыка неплохая, а песенка девушек-мятежниц очень даже хороша.

## BBQ: БОЛЬШОЕ ЗВЕНО

Разработчик	Redfire Software
Издатель	Redfire Software
Локализатор	Руссобит-М
Рейтинг	3.0

Мне нравится "О, счастливчик". Вернее, не телеигра, а сама идея того, что мож-



но получить миллион за полчаса, пользуясь исключительно собственными мозгами. Кажется, что так просто отвечать на вопрос, имея перед глазами среди трех других правильный ответ!

BBQ - тот же "Счастливчик", только не на деньги.

На фоне импозантной ведущей Галкин и Дибров выглядят бледными теньями. Ведь игру ведет не кто-нибудь, а мисс Грудь в Германии Таня Ангел! Что-то, а с грудью и с прочими частями тела у девушки полный порядок. Взамен нелепых бумажек с деньгами за каждый правильный ответ она дает возможность посмотреть на себя со всех сторон. Снимает какую-нибудь штоточку, например.

Вся тематика игры посвящена сексу (что, впрочем, совершенно закономерно, не о физике же думать с такой ведущей!). Можно играть одному или вдвоем - кому как нравится, главное клавиатуру поделить, чтобы успевать нажимать на кнопку ответа вперед соперников. Вопросы не представляют никакой загвоздки для людей, которые хотя бы чуть-чуть осведомлены об эротической культуре.

Отдельный разговор - мини-игры. Они встречаются на протяжении всей игры четырежды и являются обязательными для прохождения. Первая - спуск на надувном матрасе по реке, кишашей акулами; вторая - уничтожение молотком пришельцев; третья - доение коров на время и четвертая - известная забава Фрикки в курятнике. Компьютерные соперники страдают дебилизмом вкупе с тугодумностью: если даже у вас атрофировались все пальцы, кроме двух-трех, и вы страдаете параличом и слепотой, все равно без труда их пройдете.

Ну и, конечно, на всем пути к заветному финишу Таня будет вести себя, как дурья: громко восторгаться победе, чуть не плакать при неверном ответе, соблазнительно разоблачаться при каждом удобном случае. Не девушка, а ангел, чесслово!

Ну и напоследок - один вопрос из игры. Проверяем эрудицию, товарищи!

"Как превратить лягушку в принцессу?"

- поцеловать
- швырнуть об стену
- сделать ей эротический массаж
- продемонстрировать ей свое мужское достоинство.

## КУРЯТНИК В РОЖДЕСТВО

Разработчик	Redfire Software
Издатель	Redfire Software
Локализатор	Руссобит-М
Рейтинг	1.0

Была такая игра - "Курятник". Благодаря ей, мир узнал о существовании похотливого петушка Фрикки, которого хлебом не корми, а дай курочек... того... поразвлекаться с ними, в смысле. Видимо, разработчики посчитали, что сей птиц стал культовым, и посему решили наклепать несколько продолжений, одно из которых мы с вами рассмотрим.



Перед нами вариант, вроде как посвященный Рождеству. Правда, от праздника тут присутствует только антураж (елочные игрушки, гирлянды, прикид деда Мороза на каждой курице). Все остальное осталось по-старому.

Собственно, игрой этот сборник можно назвать с большим напрягом. В него включены три аркады и куча видюшек, и все это между собою никак не связано, то есть хочешь - играй, хочешь - смотри мультики...

Как обычно, самой заводной аркадой является непосредственно курятник. Фрикки бежит, отлавливает курочек и давай их... топтать, а сверху еще летают злобные куры-феминистки, которым, видно, не по душе то насилие над личностью, которое устраивает мерзкий петух.

Две остальные мини-игры - снежки и спуск по горнолыжной трассе. Никаких сложностей, а кроме того, они даны просто так, ради интереса. То есть даже если набрать кучу очков, от этого ничего не будет - ни новых роликов (они доступны все сразу), ни занесения своего имени на доску почета. Так, пальцы поразмять... Ничего особенного.

Видеовставки собраны из разных эротических игр Redsoft'a плюс короткие стриптиз-ролики. Они отличаются отвратительным качеством и совершенно убогим содержанием. Скажем, типичный ролик представляет собой нарисованную фифу, которая от рисунка к рисунку принимает разные позы. Какая анимация? Вы о чем? Рисунки, говорю же. Очень поповские, хотя надо признать, что рисовал их неплохой художник. Кстати, в одном ролике встречается такое чудо, как компьютерно-анимированная девушка, танцующая стриптиз. До людей из "Последней фантазии" ей, как до Луны.

Прямо-таки затрудняюсь сказать, чем эта игра может привлечь ваше внимание.



[illegible]



Над проектом работали Дж. О. Бондер, Иван Жилин, Андрей Иванов, Никита Кареев, Андрей Кокорев, Андрей Кузнецов, Николай Лукьянов, Юрий Пашолок, Константин Подстрешный, Владимир Чаплыгин, Павел Шумилов, Андрей Щур

# Action Kit - 2003

и а и

**Артельно-познавательное и прогнозно-поучительное  
изложение перспектив развития жанра экшен в 2003-м году  
(теперь в трех частях!)**

**А** рузья! В этот торжественный миг хочется сказать вам что-нибудь пафосное и высокоморальное. Про народ, партию, на- дои и выгодные депозитные вклады. Но мы демократично отбросим все эти церемонии и скажем просто: "Action Kit снова с вами!" Сегодня, как и год назад, в этом декабрьском номере "Навигатора" вы сможете прочитать о неизменно блистательных перспективах жанра экшен в наступающем году. Празднество откроют предсказания, гадания на кофейной гуще и прогнозы. Как в старые добрые времена, только теперь с вручением специальных медалек. После авансов, реверансов и медалек – традиционный "прошлогодний снег". А на десерт наша новейшая придумка – артельная карта Европы! Оставайтесь с нами, представление уже начинается...



## Часть I. Прогноз погоды

*Истинный артельщик должен уметь предсказать, что произойдет завтра, через неделю, через месяц и через год. А потом объяснить, почему этого не произошло.*

У. Л. С. Черчилль & Дж. О. Бондер

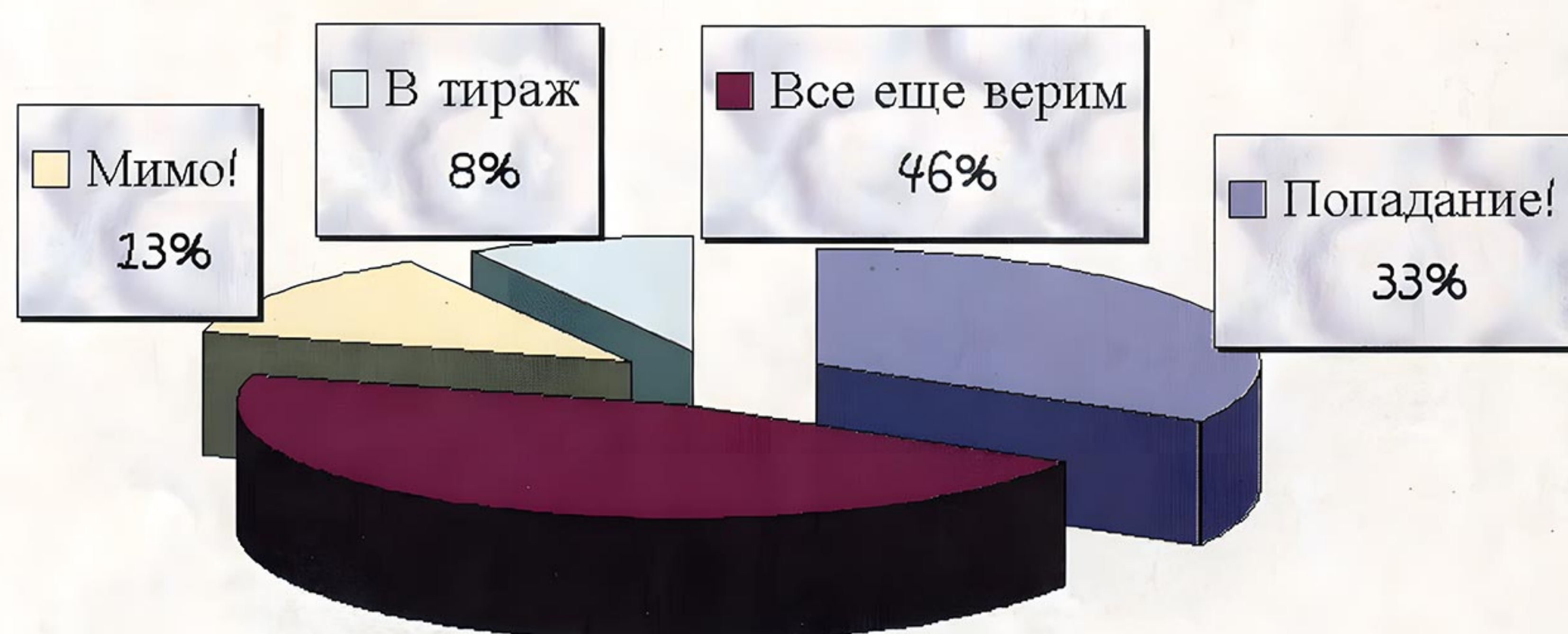
Нормальные пророки и ясновидцы прорицают будущее на столетие, а еще лучше на тысячелетие вперед. Почетно и надежно, а главное – поди проверь! Вещать о ближайшем будущем не только сложнее, но и опаснее. А ну как не сбывается, что тогда делать? К тому же нельзя забывать о непростой обстановке в нашем суровом игровом мире, где даты релизов постоянно переносятся, а обещания разработчиков один раз из десяти оказываются правдой. И, тем не менее, мы с легким сердцем взяли за новый годичный прогноз. Почему? На это есть три причины:

- Джобс легких путей не ищет;
- один из ключевых артельных принципов гласит: процесс важнее результата. Главное – сделать людям праздник, написать интересный, познава-

тельный материал. А неточности и накладочки можно списать на магнитные бури и происки Microsoft!;

в) при всем при этом даже поверхностный взгляд на наш прошлогодний прогноз внушает неистребимый оптимизм.

## Прогнозы-2002



В итоге мы получаем следующую чудо-картинку: почти восемьдесят процентов наших прошлогодних прогнозов, по меньшей мере, НЕ ложны. С такой статистикой за пазухой можно смело рваться в бой, к новым подвигам!

## Поручик, молчать!

Когда мы обсуждали в артели план материала и возможный список номинантов, постоянно всплывало одно название, одно имя... И постоянно после "всплывания" мы не могли удержаться от гомерического хохота. Что же вызывало такое болезненное веселье? О, вызывала его беспримерно великая игра! Назовем ее игра "bl", чтобы никто не догадался. Шутки в ее адрес давно уже иссякли, а надежды покрылись плесенью. Ожидания застоялись, а вера прокисла. И вместо нормальных слов остались одни междометия. Вердикт здравого смысла: плюнуть, растереть и забыть, но... Вот тут-то начинается самое интересное. Мы все такие тертые калачи, такие скептические паны-критики... Ан нет, не хватило духу совсем вычеркнуть игру "bl" из списков вместе с CS: Condition Zero и Halo! Необъяснимая гримаса геймерской любви, парадокс, загадка природы... Впрочем, было все-таки принято волевое решение – ни единого упоминания истинного названия игры "bl" в статье! Что бы ни случилось – "bl" и все. Так что если вдруг увидите в списках столь нелепое название – не удивляйтесь.

Кстати, а вы знаете, что недавно еще одна тень прошлого зашевелилась? Prey помните? Так вот вроде достали его с пыльных полок, чуть ли не с нуля переделывать начали... Хотите – верьте, хотите – нет.

Еще, конечно, не подведены итоги года, но уже сейчас видно, что АК-2002 бил почти в самое яблочко. Четыре из семи премированных игр – Mafia, Medal of Honor, Hitman 2 и Soldier of Fortune 2 – в полной мере оправдали наши ожидания. Более точная статистика приведена на круговой диаграмме. По ней видно, что из двадцати четырех номинантов и победителей мы сейчас, спустя год, можем "отбраковать" максимум пять игр (21%). Три из них – Iron Storm, Prisoner of War и Team Factor – вышли, но оказались не так хороши, как верилось год назад, а еще две – Counter-Strike: Condition Zero и Halo – исчерпали кредит доверия. Про злосчастный "сингловый Каунтерстрайк" мы еще скажем пару ласковых чуть позже, Halo же просто слишком медлил. Те, кто играл в него на икс-коробке, наверняка с нами согласятся. Игра, безусловно, приятнейшая. Но не настолько, чтобы годами ждать ее порта на РС.



# Номинация №1: “Все еще верим” или Орден с паутинкой

Присуждается лучшей игре из тех, что были названы самыми ожидаемыми в прошлом году  
Номинанты: **Unreal 2**, **Doom 3**, игра “Ы”, **Kreed**, **Freelancer**

Вот сидишь, пропахиваешь носом мегатонны игровой и околоигровой информации, но умом понимаешь — кончится все ритуальным книксеном в адрес дяди Кармака. **Doom 3** forever и все такое... Но нет, легкой победы “Дууму” не видать как собственных ушей! Именно знание творящегося в игровом мире позволяет нам с уверенностью говорить — единодержавной скуки не будет! **Doom 3** дико хорош, и он получит все полагающиеся награды, но и кроме него есть немало элитных проектов высшей пробы.



С прошлого года для нашего “ордена с паутинкой” осталось три полновесных кандидата: **Unreal 2**, **Doom 3** и игра “Ы”. И еще восемь бывших номинантов, из которых мы сегодня выделим **Kreed** (из патристических соображений) и **Freelancer** (из любви к космосимам). Все пять проектов жутко симпатичные и не менее жутко паутинистые, но мы снова отдадим свои симпатии **Unreal 2**. Движок уже заценили, будущий сюжет чуть ли не наизусть знаем, на новых скаарджиков тоже успели налюбоваться... Игре осталось только выйти — горячий прием ей гарантирован!



## Традиционная пара слов о Dragon's Lair

Некоторые всерьез полагают, что во многом причина успеха Dragon's Lair — белокурая принцесса Дафна. Другие склоняются к мысли, что причина успеха — исключительно белокурая принцесса Дафна. В любом случае, мы не можем не согласиться — принцесса Дафна действительно замечательная.

Специальное издание Dragon's Lair (Dragon's Lair 20th Anniversary Special Edition) появилось в редакции благодаря дружеским связям с компанией Digital Leisure. А мы уже собрались заказывать его через какой-нибудь онлайн-магазин. Коробочка содержит три DVD, на которых поселились Dragon's Lair, Space Ace и Dragon's Lair II: Time Warp. Все хиты древности когда-то царствовали на игровых автоматах, но если Dragon's Lair известен хотя бы из-за скорого выхода трехмерного римейка, то имя Space Ace вряд ли что-то скажет нашему игроку. Это такая же аркада, нарисованная студией Дона Блуса в 1983-м году.

Нельзя сказать, что переход на DVD принес играм какое-то совершенно новое качество, но смотрятся они теперь лучше, чем в CD-версиях, где ролики были просто пожаты в формат mpeg1. И играть можно на обычном DVD-плеере, используя пульт дистанционного управления как геймпад.

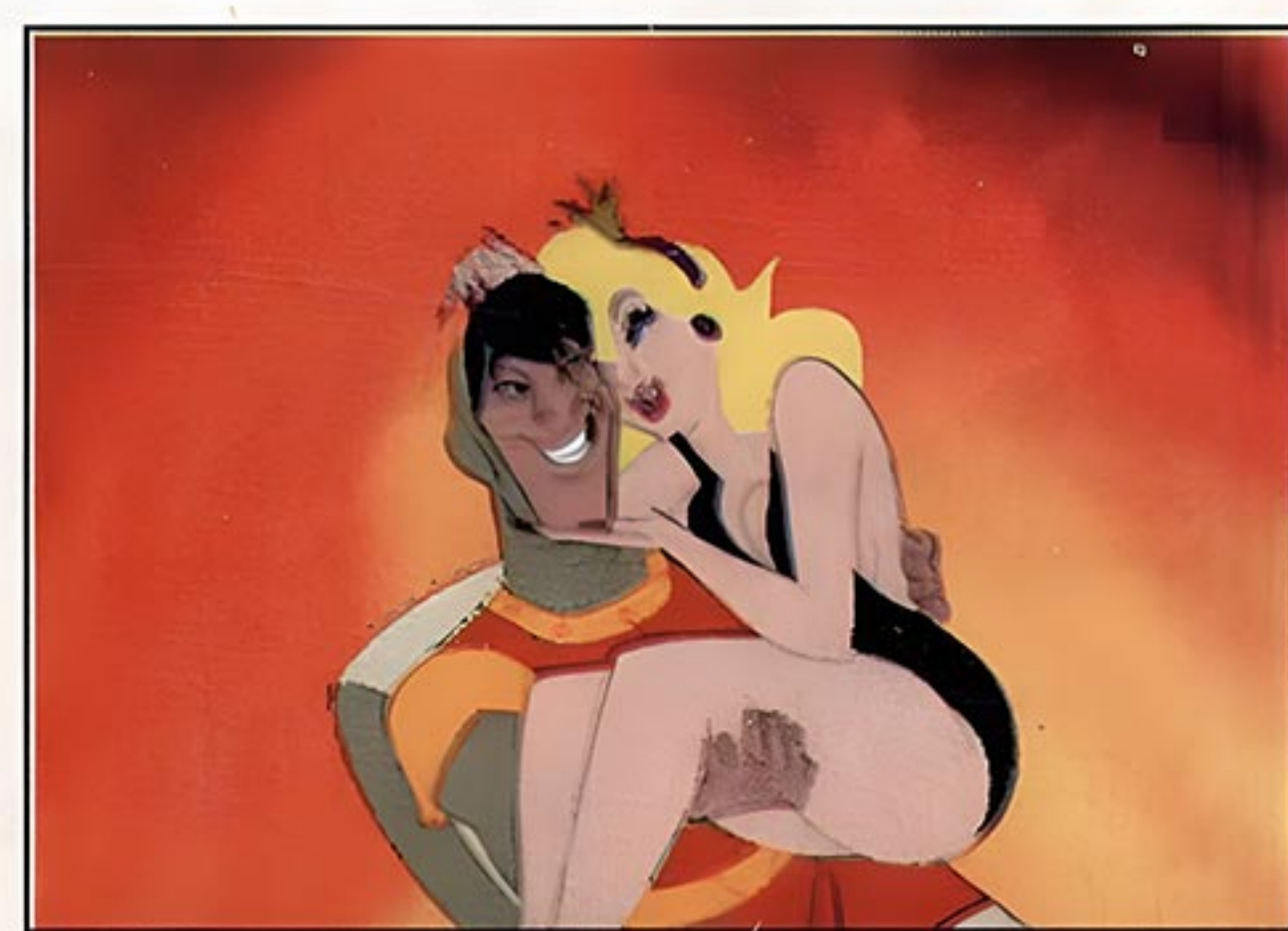
Как и всякая коллекционная версия, данный набор DVD интересен еще и разными дополнительными материалами и рекламками. Набор обложек от всевозможных DL-игр. Не попавший в оригинальную игру эпизод. Видеоинтервью с Доном Блусом двадцатилетней давности. Все то, что даром не нужно простому человеку, но представляет огромную ценность для съехавших на почве принцесс и драконов.

Есть в коллекционном издании и подборка материалов, посвященных нашему номинанту-ветерану Dragon's Lair 3D. Впрочем, внимательный читатель наверняка заметил отсутствие DL3D в списках. Все верно, к моменту написания этих строк игра уже отправлена на золото! А к моменту выхода статьи уже наверняка будет в продаже. Пока же, предварительно, мы можем сказать вот что.

**Хорошо.** Заново нарисованы двухмерные мультипликационные заставки. И те отрывки, которые есть на DVD, нас очень и очень впечатлили.

**Плохо.** Трехмерная графика времен первого “Квейка” и покоренья Крыма. Некультурно говорить гадости про еще не вышедшую игру. Поэтому скажем, что нам очень понравилась анимация дракона (собственно, это единственное, что нам понравилось из трехмерной графики).

**Отлично.** Музыка, которая будет в DL3D. Особенно исполнение заглавной рэповской песни. Да-да, вы все правильно прочитали — там ядреный рэп! Поет Julie Eisenhower (не негрятка, а совсем даже блондинка). Безбашенный микс из фраз Дафны. Когда появится игра, постараемся выложить его на наш диск.

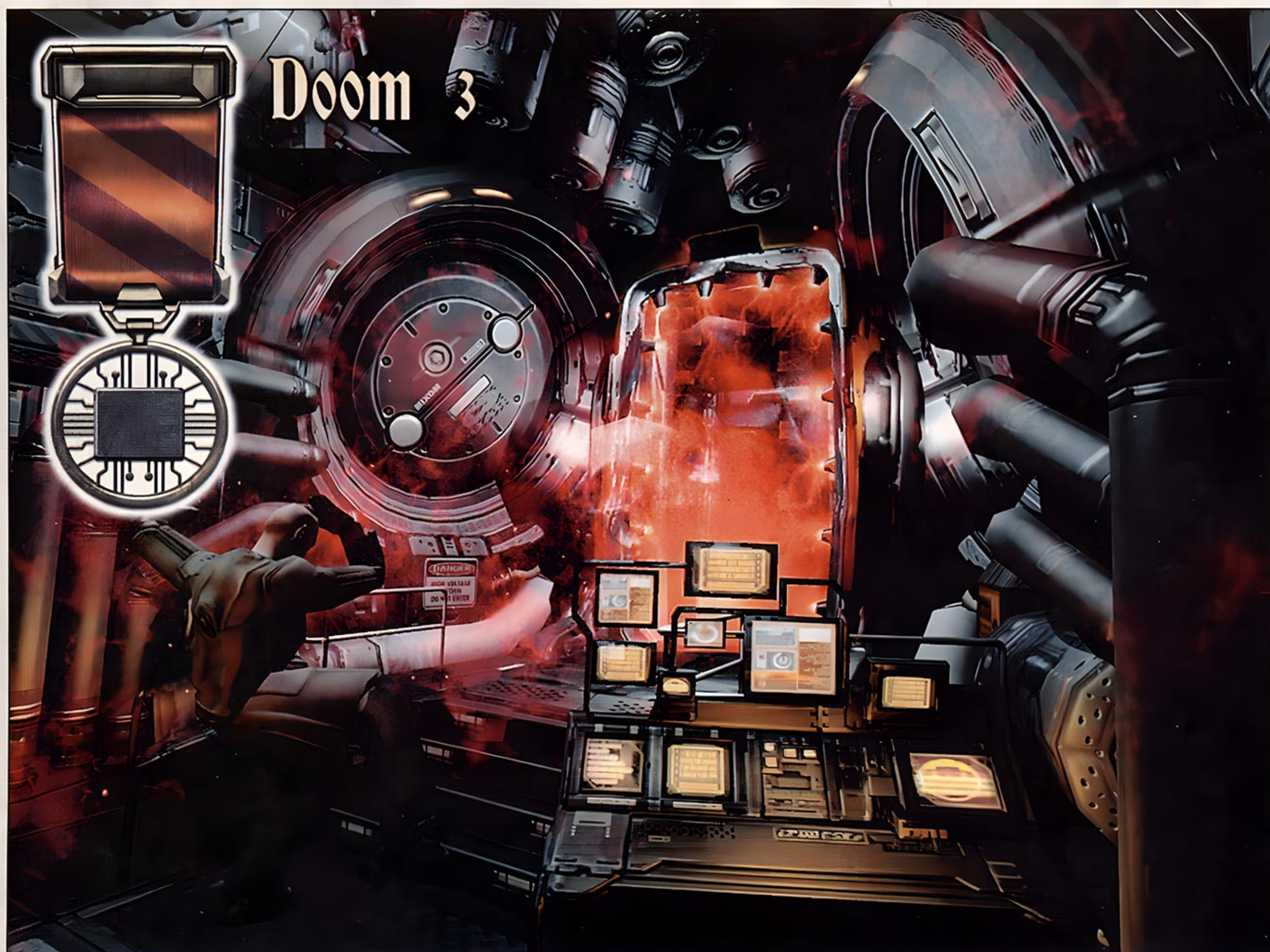




# Номинация №2: “Вам, железячники!” или Бой в области кошелька

Присуждается игре, от которой можно ожидать революции в области графики

Номинанты: **Doom 3, Kreed, Unreal 2, Tron 2.0 и Far Cry**



Знакомые все лица, не правда ли? Что ж поделать — кое-кто активный настолько обогнал своих конкурентов, что образовавшийся отрыв последним преодолеть будет весьма и весьма нелегко. Популярный лозунг “Графика не главное!” в этой номинации ничтожен, и мы сейчас будем оценивать лишь тех, кто с ним категорически не согласен и, более того, подтверждает это на практике. А тут у нас наметилась сильная и упорная в своих устремлениях коалиция.

Если уж совсем откровенно: рассуждать-то не о чем. Даем награду **Doom 3** и закрываем тему. А что, есть несогласные? Насчет прошлогодних скриншотов еще можно было сомневаться, но с реальностью недавно ускользнувшей с винчестера господина Кармака E3 Demo уже не поспоришь. Да, она тормозит на любом компьютере и в любом разрешении — если вам вообще удастся ее запустить. Но, черт подери, это ведь именно то, что нам обещали! TnL любимого GeForce 4 с содроганием падает на колени и просит пощады. Беспрецедентная детализация и настоящие динамические тени на всем и от всего. Повальная анимация каждой мышцы каждого игрового персонажа. Наконец, настоящий 5.1 звук в качестве последнего штриха к картине заворажива-



ющего, феерического шоу. Вот вам и бархатная революция, елы-палы!

Unreal Warfare, конечно, от Doom 3 сильно отстает. Но это не мешает ему оставаться коммерчески успешным движком. Наверное, даже самым успешным. Быстро, красиво и, главное, близко. Все, что нужно для счастья и скорого выхода **Unreal 2**.

Еще один фаворит дней грядущих — Triton от LithTech. Усовершенствованное графическое ядро Jupiter было снабжено разработанной совместно с nVidia технологией “glow” (сияние), которая позволит залить от карниза до потолка уровни будущего **Tron 2.0** слепящим неоновым светом. И все ради того, чтобы игра была максимально приближена к своему 20-го-



довалому кинопрототипу. Также Triton будет вооружен продвинутой физической моделью, что поможет реализовать встроенные в этот FPS гонки.

Еще в этом году наше внимание привлеч немецкий движок CryEngine и, соответственно, игра **Far Cry**. Приятный внешний вид, красивые отражения, знакомые по Red Faction радости ландшафтного дизайна — все это не то что бы сильно впечатляет, но заставляет поверить в успех проекта.

Подает определенные надежды и наш отечественный **Kreed** от Бурута. По крайней мере, тени на персонажах он показывает не хуже того же **Doom 3**. Настораживает лишь неспешность, с которой разработчики ваяют сей шедевр. Ввиду написанного тремя абзацами выше самое время хватать ноги в руки и припустить на полусогнутых к финишу — скоро может быть просто поздно.





# Номинация №3: "За оригинальность" или В поддержку новаторов

Присуждается игре, содержащей необычные идеи или нестандартный дизайн

Номинанты: **Breed, Postal 2, Savage, XIII, S.T.A.L.K.E.R.**



Круглые оригиналы, как всегда, бодры и веселы, хотя и в меньшинстве. Пока большинство разработчиков тихо и мирно обкатывают парочку микроскопических новшеств в своих глубоко вторичных проектах, наши номинанты очертя голову бросаются в дебри неизведанного, рискуя потерять все или стать всем. И молодцы! Такие благородные устремления просто грех не поддержать.

Начнем со старых знакомых. Засветившийся еще в АК-2002 **Breed** все никак не соизволит порадовать нас своим пришествием. Тем не менее, мы еще горим желанием поуправлять несметными полчищами разнообразной земной и инопланетной техники, приняв самое непосредственное участие в грандиозном противостоянии пришельцев и землян. Тем более что это противостояние, по заверениям разработчиков, развернется не только на поверхности Земли, но и на ее орбите и даже в близлежащем космосе.

Еще одно до боли знакомое лицо — припозднившийся **Postal 2**. Трудно недооценить всю оригинальность хода разработчиков игры, преподнесших своим оппонентам такой вот плевок в лицо. А оппоненты, надо сказать, более чем серьез-

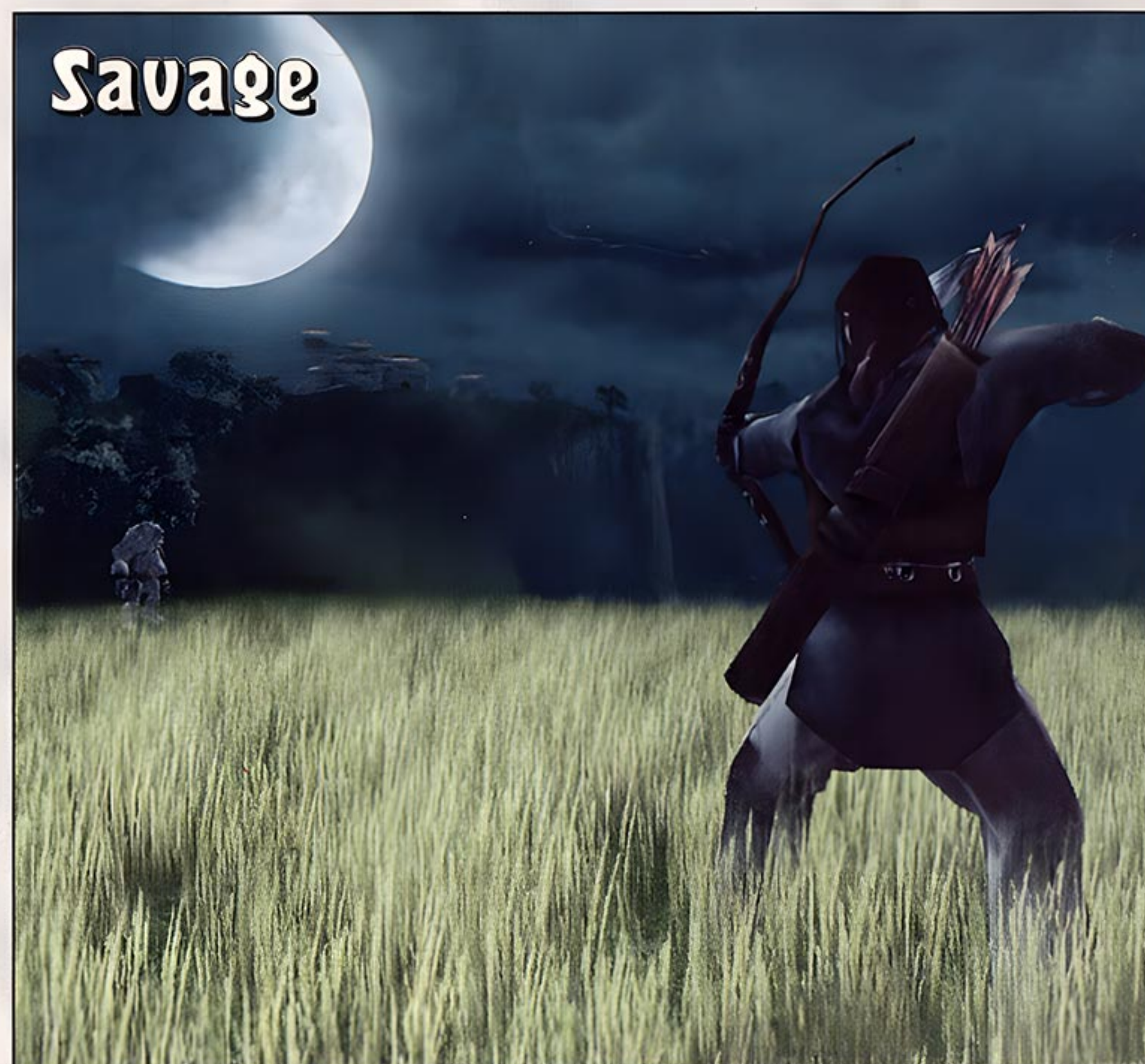


ные — как-никак предыдущий проект конторы Running with Scissors мало где вообще разрешено продавать. Но, видно, желание преподнести нам еще одну скандальную, кровавую и жутко интересную игру оказалось выше страхов перед публичными гонениями. Игра разрабатывается на движке Unreal Warfare и, судя по первым скриншотам, обещает груды неpolitкорректного веселья.

Следующий номинант — маленькая революция в многопользовательском жанре. **Savage** от S2 Games — это меткое сочетание стратегии и экшена. В зависимости от своих способностей и пристрастий, игрок отныне волен выбрать роль как рядового солдата, так и командующего боевыми действиями. Игра, на первый взгляд, неплохо продумана и довольно не дурна на внешний вид. Посмотрим, что же получится в итоге. Удручает только тот факт, что вдоволь насладиться **Savage** смогут далеко не все.

**XIII** — игра-комикс. Ее главные особенности — крайне интерактивное окружение и стильная "рисованная" графика. Первое означает то, что главный герой в качестве оружия сможет использовать большинство предметов интерьера. Вторая же особенность и того оригинальнее — столь красиво сделанной мультяшной и в то же время абсолютно трехмерной графики мы еще не видели. Вот до чего можно довести многогранный Unreal Warfare!

И, наконец, наш победитель — **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion lost!** Этот проект от украинской компании



GSC Game world уже стал одним из самых ожидаемых проектов будущего года. Причем во всем мире. И, надо сказать, **STALKER** действительно очаровывает с первого взгляда. Во-первых, это знакомый с детства мир "Пикника на обочине" братьев Стругацких, в который, правда, разработчики внесли немалую толику собственного творчества. Во-вторых, это таинственная, опасная и окутанная легендами "зона отчуждения" Чернобыльской АЭС, которую нам предстоит исследовать в течение игры. В-третьих, это беспрецедентная возможность почувствовать себя настоящим сталкером, путешествующим по Зоне и зарабатывающим на жизнь добычей и продажей загадочных и подчас смертельных для всего живого частичек инопланетного мира. Есть, конечно же, еще и "в-четвертых" и даже "в-пятых", но даже перечисленных трех пунктов с лихвой хватает на то, чтобы отдать этому смелому проекту украинских разработчиков награду.



# Номинация №4: “Игра всерьез”

и/и

## Не делайте умное лицо – вы ведь будущий офицер

Лучшие игры по части искусственного интеллекта, реализма и имитации стрелкового оружия

Номинанты: **Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield, Hidden & Dangerous 2, Vietcong, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, Tom Clancy's Splinter Cell**

В этом году в нашей самой серьезной номинации ажиотаж. На полпути пришлось отсеивать весьма достойных кандидатов: **SWAT: Urban Justice, Call Sign: Charlie, SPECNAZ: Project Wolf, Project IGI 2**. Зато от фаворитов, монреальского отделения Ubi Soft и чешской компании Illusion Softworks, у нас сразу по два кандидата. Ребята как сговорились: трудятся на два фронта, держат отличный темп и при этом умудряются не опускать планку качества!

### Стальные мозги - 2003

Разработчики “Сталкера” ответственно заявляют, что в их игре геймер никогда не скажет, что все творящееся на мониторе искусственно и планировалось заранее. Нам обещают наделять персонажей такими качествами, которые свойственны только людям и слабо поддаются прогнозированию. Хитрость, благородство, плохое настроение, храбрость смешаются в невероятный винегрет. Все как в жизни: друзьями и врагами редко становятся сразу.

**H&D2** и **Vietcong** вряд ли будут разительно отличаться друг от друга. И там, и там вы на вражеской территории управляете отрядом из четырех-шести человек, раздаете своим питомцам приказы (если ваши задумки окажутся удачными, то ведомые AI напарники не подкачают) и собственноручно уничтожаете львиную долю противников. Изменяются только декорации и сценарий, а режиссерский подход и манеры игры актеров останутся прежними – умные враги и еще более умные напарники.

В **Tom Clancy's Splinter Cell** никаких помощников не ожидается, придется рассчитывать только на себя. Каждому шагу по вражескому логову должен предшествовать целый ряд предварительных действий: планирование по карте, анализ информации, поступающей от прикрепленных вами датчиков-шпионов, наконец, визуальная разведка. Лишь после этого следует стремительный бой. Причем все надо сделать тихо и незаметно для остальных охранников, которые отнюдь не спят на своих постах. Перефразируя знаменитую пословицу: семь раз проверь, один раз глотку перережь. И так метр за метром, уровень за уровнем. Малейшее расслабление ведет к по-



гибели, ибо человеку свойственна усталость, а вот AI нет.

Если все пройдет, как надо, то **Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield** станет самой реалистичной игрой грядущего года. Геймерам придется заранее просчитывать всевозможные варианты поведения террористов и на протяжении нескольких минут заниматься банальной расстановкой сил. Только на этом этапе можно тактически перехитрить противника, так как сам штурм занимает настолько мало времени, что менять старые приказы на новые будет попросту некогда – надо бежать и стрелять, иначе террористы активируют взрывчатку или же перебьют всех заложников. Все как в реальной жизни, только с возможностью в случае неудачи повернуть время вспять и все сделать иначе.

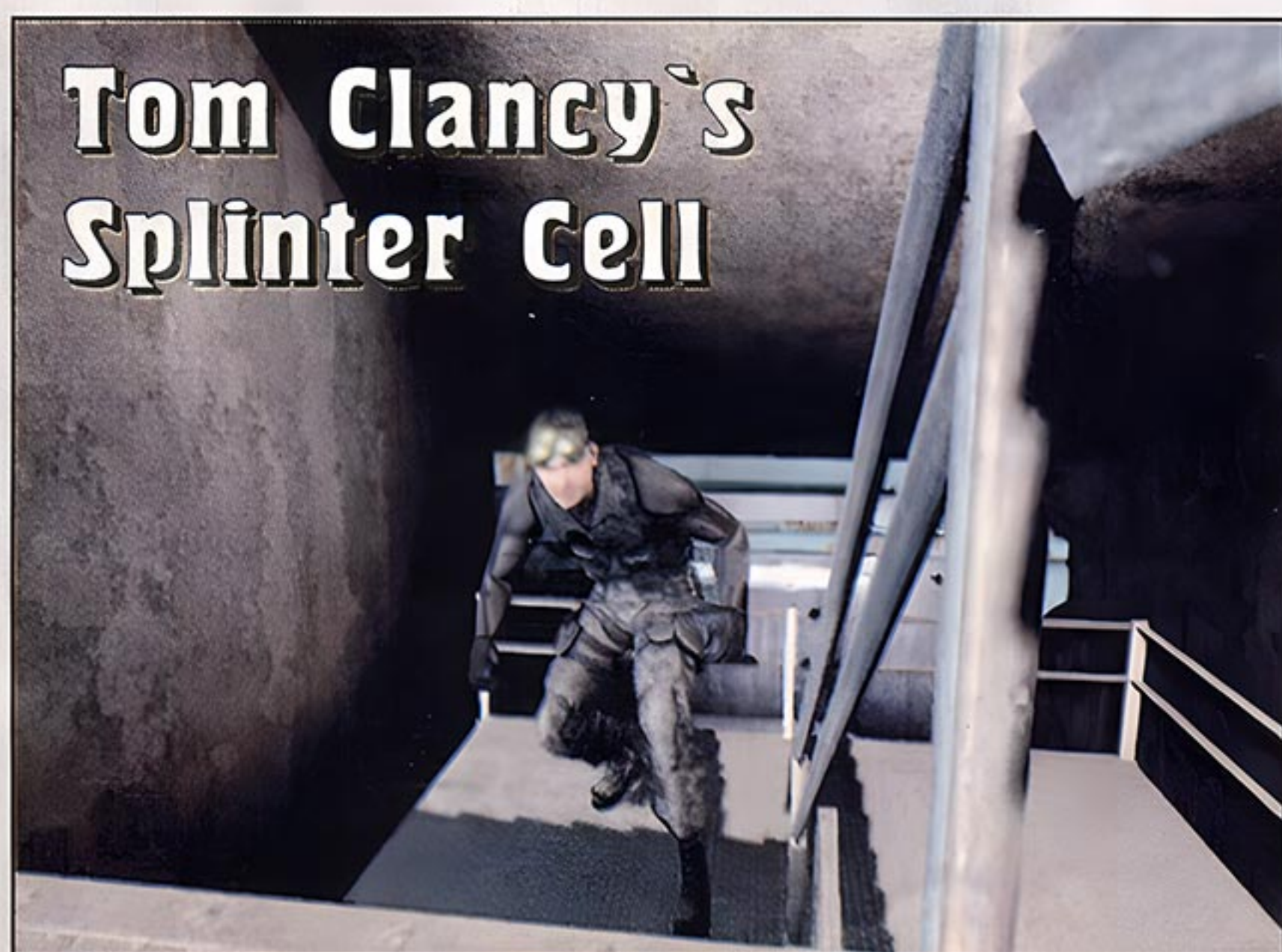
### Оружие унд техника – 2003

Что касается арсенала, то отдельной строкой следует сказать о проекте **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost**. Согласитесь, заснятое на статических скриншотах оружие выглядит как живое. Высоко детализированные полигоны и текстуры словно по мановению волшебной палочки на ваших глазах превращают виртуаль-

ный “Калаш” в реальный. Некоторые экземпляры так и хочется с корнем выдрать из монитора, чтобы вместе с ними отправиться на охоту в загородный лес или же на ближайший военный полигон. Но это еще не все, помимо блистательной прорисовки, разработчики обещают грамотно отразить и ТТХ оружия. Если шестиствольному XM 214 (он же миниган) положено с бешеной отдачей производить до шести тысяч выстрелов в минуту, значит, так оно и будет.



Также не стоит сбрасывать со счетов и **Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield**, в котором с дотошностью воспроизведут около 30 видов стрелкового оружия (точное копирование ТТХ, баллистики пуль, прицельных сеток прилагается) и более десятка спецсредств, плюс несколько видов спецодежды. В отличие от Ubi Soft Montreal, создатели **Vietcong** замахнулись на точное моделирование боевой техники времен американской войны во Вьетнаме. Тут вам и тяжелые бомбардировщики B-52, и десантные вертолеты, и джипы, и даже советские танки Т-34. Видимо, успех земляков из Bohemia Interactive (Operation Flashpoint) не дает покоя чешским разработчикам.





# Номинация №5: “Сиквелище” или Эти волшебные циферки

Присуждается самому многообещающему сиквелу  
Номинанты: **Deus Ex 2, Doom 3, Half-Life 2, Serious Sam 3 и Postal 2**

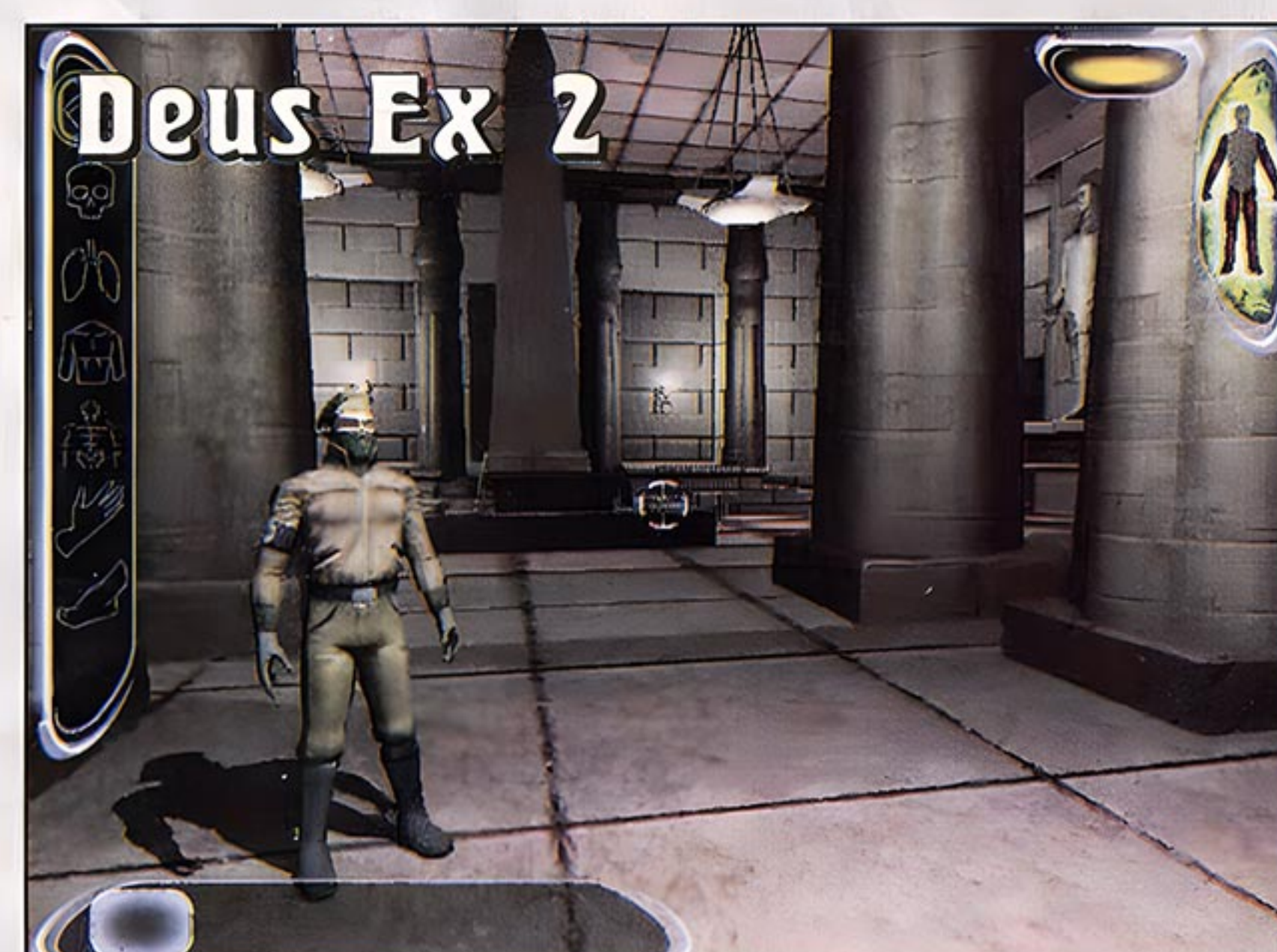
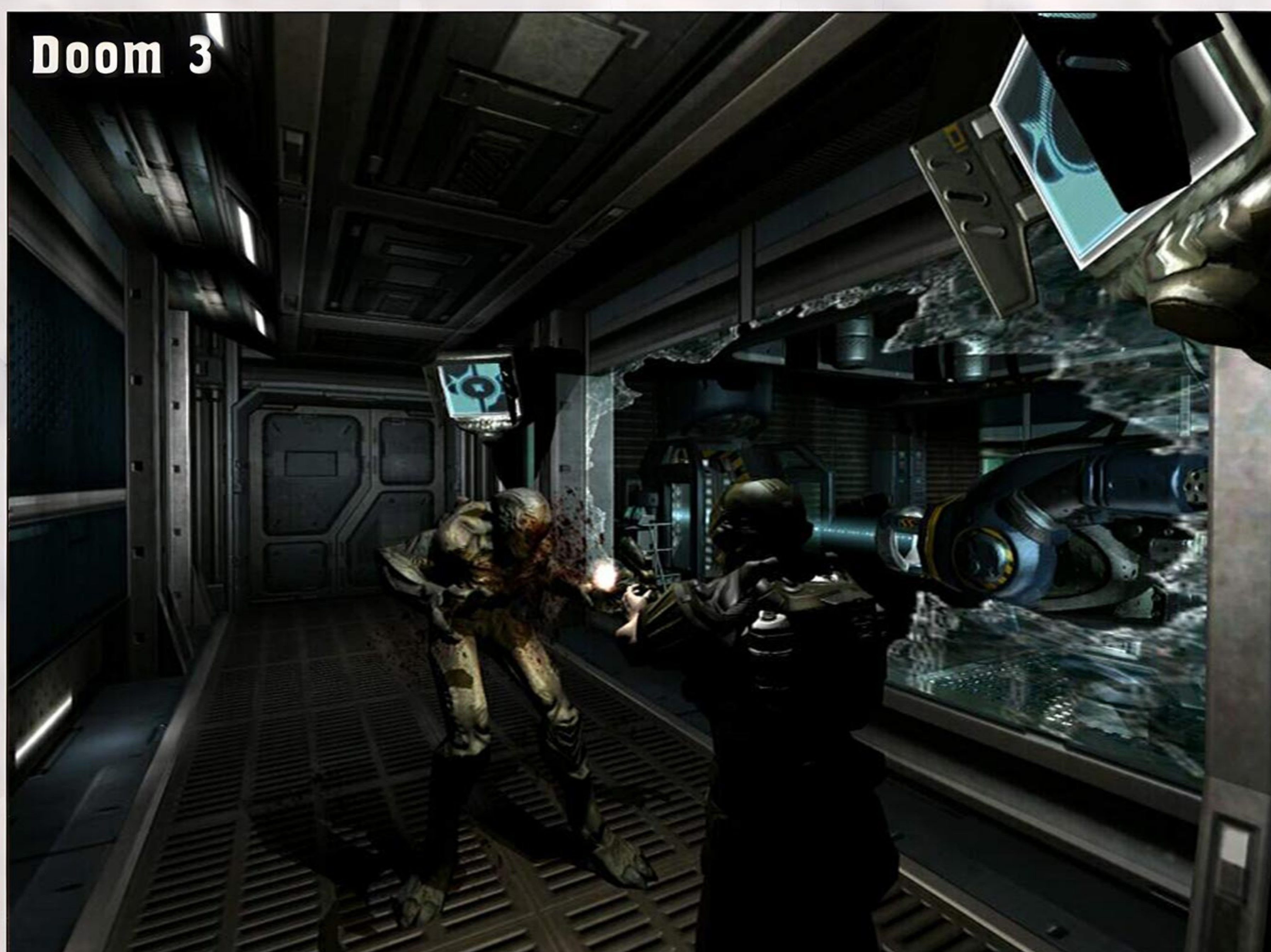
Настал черед и наших любимых сиквелов с продолжениями. Хитрая, непостоянная и многими критикуемая номинация. Потому как не понятно, что оценивать. Верность традициям? Или, может, надо просто выбрать наиболее симпатичные проекты с циферкой в названии? А вот и нет! На самом деле у каждой артельной номинации свой глубокий смысл. Мы же пытаемся изобразить из себя барометр геймерских ожиданий, поэтому рассматриваем не только какие-то конкретные качества будущих игр вроде движка, идеи или реалистичности. Не менее важны такие эфемерные понятия, как настроение людей, их вера в тот или иной продукт. И в данной номинации мы оцениваем именно “сиквелистость”, как бы по-дурацки это не звучало, то есть отмечаем игры, которые продолжают дело своих великих предшественников. К примеру, Half-Life 2 – типичный “сиквелище”. Игра до сих пор еще не анонсирована, у нее за душой ничего, кроме имени, нет. Но спроси любого: “Будешь ли ждать?” – и ответ: “Буду!” Потому как предок могуч и прекрасен. А вот, скажем, Doom 3 не из таких. Его ждут самого по себе, без особых экивоков в сторону Doom 1 или 2. И это тоже хорошо, и это

мы по достоинству оценили в другом месте.

Новичков в номинации у нас двое: третий “Сэм” и второй “почтальон”. Оба безбашенные неформалы и оба подкупают своей простотой и ненавязчивостью. Особенно “Сэм”. Вторая часть игры показала всем, что хорваты умеют делать мощные сиквелы быстро и качественно. С минимумом изменений и максимумом отдачи. Выверенные и точные добавки к оружию и монстрам, добротные новые уровни – и в итоге “Сэм-2” получился даже лучше “Сэма-1”! Вряд ли, конечно, и третьей части будет так фартить, однако чем черт не шутит.

Победителем же мы объявляем Deus Ex 2! Год назад мы не стали его премиро-

вать, чувствуя в глубине души, что года для такого проекта мало. Сейчас же самое время! Будем надеяться, что Deus Ex 2 станет украшением наступающего 2003-го года.





# Номинация №6: “От монстров с любовью” или

## Мы требуем продолжения банкета!

Присуждается играм от лучших разработчиков прошлого года

Номинанты: **Max Payne 2, Project IGI 2, Operation Flashpoint 2, Tron 2.0, Xenus**



Вот тут мы здорово сели в лужу. Такая классная и логичная номинация, и так сложно выбрать победителя! Казалось бы, все элементарно: берем лучших разработчиков прошлого года, смотрим, что они сейчас делают, и вручаем заслуженную награду! Не тут-то было. По логике вещей должен победить либо Max Payne 2 (как продолжение лучшего экшена прошлого года), либо Tron 2.0 (как игра от суперконторы Monolith, уже третий год подряд показывающей высший пилотаж в игростроении). Но, извините, Max Payne 2 сколько делаться еще будет... А неоновая стилистика Tron 2.0 просто как-то не греет. Бывает такое – не цепляет... Что делать? После долгих колебаний мы решили отдать приз Xenus'у как проекту чрезвычайно интересному, близкому к завершению и родному. К тому же без циферки в названии. Всех интересующихся отсылаем к майскому номеру "Навигатора", где было опубликовано подробное превью игрушки.

# Номинация №7: “Мнение экспертов” или Любовь зла

Присуждается по итогам тайно-принудительного голосования среди авторов раздела

Номинанты: -

Снова, как и год назад, двенадцать экспертов назвали по пять лично им ожидаемых игр. И, как и в прошлый раз, скудная статистика выявила довольно-таки занятные факты. С одной стороны, подтверждается простая истина: даже самые лучшие из нас безнадежно тенденциозны. С другой стороны, приятно удивляет тот факт, что сумма сугубо предвзятых мнений дает, в общем-то, достаточно объективный слепок геймерских ожиданий. Впрочем, судите о результатах сами.

Всего названо 26 игр:

**Doom 3** – 9 голосов;

**STALKER** – 6 голосов;

**Unreal 2** – 5 голосов;

**Deus Ex 2** – 4 голоса;

**Kreed**, игра “**Ы**” и **Xenus** – по 3 голоса;

**Silent Hill 2, Half-Life 2**, продолжение “**Return to Castle Wolfenstein**”, **Max**

**Payne 2, Quake 4, Red Faction 2, Duality** и **XIII** – по 2 голоса.

Кстати, обратите внимание на то, что два голоса были отданы в пользу продолжения **Return to Castle Wolfenstein** (как бы оно не называлось) и два голоса отданы в пользу **Red Faction 2** (с добавкой: “если выйдет на PC”). А между тем

**Return to Castle Wolfenstein** и **Red Faction** находятся вне нашей артельной дюжины лучших игр прошлого года... Показательно и поучительно. Прекрасный повод для самокритики (а тех ли мы выбираем) и прекрасная иллюстрация довольно-таки благополучного состояния индустрии (есть из чего выбрать).

Итоговый список	
	Unreal 2
	Doom 3
	STALKER
	Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield
	Deus Ex 2
	Xenus
	Doom 3





# Doom 3



Андрей  
Щур

- Ну и как тебе графика?  
- А-а-а-а-а!  
- А звук?  
- О-о-о-о-о!  
- Вообще?  
- А-о-а-о-а-о!

Первые впечатления

Издатель	Activision <a href="http://www.activision.com">http://www.activision.com</a>
Разработчик	id Software <a href="http://www.idsoftware.com">http://www.idsoftware.com</a>
Жанр	FPS
Дата выхода	31 марта 2003 года
Сайт игры	Пока нет
Наш сайт	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game1555.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game1555.html</a>
Смотри на диске	Скриншоты

*Id нечаянно нагрянет, когда ее совсем не ждешь”, - именно так можно охарактеризовать эффект от стыренной и выложенной в Сети демки третьего “Дуума”. Впоследствии в одном из неофициальных разговоров Джон Кармак в перерыве между ругательствами сообщил, что зашитые в украденную демку опознавательные данные совпадают с той версией, которая была отослана в АТi для внутреннего тестирования. В общем, кто-то в АТi подслушался, в результате чего мы получили возможность посмотреть на далекую от финального варианта поделку, а Кармак заимел большой зуб на АТi.*

Но даже стыренной, собранной на коленке, сырой и неоптимизированной демки хватило, чтобы челюсть с громким хрустом отвалилась и укатилась под диван. Графика настолько обгоняет все увиденное в самых расфуфыренных на данный момент компьютерных играх, что даже страшно становится. Потому что за таким скачком уже недалеко до фотореалистичного изображения. Если бы кар-



тинка не тормозила даже на машине с четвертым GeForce’ом, можно было бы смело принять его за отретендеренный фильм уровня Final Fantasy.

## Что было в интро

Заставочный ролик показывает нам научную станцию на Фобосе. После внешней панорамы базы мы попадаем “за стекло” и слушаем разговор двух охранников. Паразиты настолько полигональны, что у них видна даже артикуляция языка во время общения!

Далее идет трам-тарарам: где-то в лабораториях из портала вырываются какие-то духи в форме летающих черепов и всех кусают, отчего народ либо мрет, либо превращается в зомби. Ну и на закуску из лифта выходит мужественное главное херо, которому кружащая в воздухе камера залетает четко в затылок, после чего и начинается игра.

## Что было в игре

Три небольших уровня, на каждом из которых несколько врагов. Первые – зомби. Если зомби бывают на свете в принципе, то визуально они должны быть именно такими. Урчащие, чуть подгнившие индивидуумы,двигающиеся, словно тряпичные куклы. Они медленно ходят, но могут внезапно рвануться и заключить игрока в цепкие объятья, из которых почему-то хочется выбраться поскорее. От пуль не умирают, а только падают и через некоторое время снова поднимаются. У них еще и глазки в темноте светятся. Жуть, а не ребята.



А что за прелесть этот имп из первого “Дуума”! Он теперь не только fireball’ами кидается. Он теперь скачет почище кузнечика и, когда начинает кромсать морпеха, подойдя в упор, смотрит на вас через экран монитора. Всеми восемнадцатью глазками.

## Как было в игре

Страшно. У страха два потрясающих элемента – освещение и звук. Никогда не думал, что начну побаиваться темных углов в какой-нибудь игре. Здесь же это – норма. Свет лишь для того, чтобы создавать тени. Большие черные тени, из которых в любой момент ждешь нападения очередной твари. А насколько естественны светотени на приближающемся мертвяке от поскрипывающей раскачивающейся лампы!

Звук великолепен. Он изначально рассчитан на систему 5.1, когда вокруг игрока расставляются колонки для достижения объема. Ощущение во время игры похлеще, чем в кинотеатре.

Также надо упомянуть большое количество скриптов. Причем они не просто в духе Half-Life, они гораздо сильнее: дойдя до какого-нибудь места на уровне, происходит переключение на внешнюю камеру, которая показывает небольшой ролик. Вот тут демон лопает мертвяка в туалете, а там наш морпех в духе “Матрицы” отпрыгивает от очереди из пулемета. И тут же камера снова “вселяется” в героя, предлагая игроку разобраться со сложившейся ситуацией.

## Чего в игре не было

Да практически всего. Предложенные уровни являются первыми “боевыми” игрой, но не начальными – в самом начале мы прибываем на Фобос в качестве нового охранника. По прибытию получаем всякие задания – сходить туда, встать на учет тут, упасть-отжаться и так далее. Ну а что лежит после уровней демки, вообще мало кому известно.

И еще раз напомню, это не финальный вариант игровой графики. Многих козырей Кармак и компания пока просто не открывают. Впрочем, нет. Главный, пожалуй, уже открыли – на сайте известного западного интернет-магазина <http://www.amazon.com> стоит дата начала продаж Doom 3. Тридцать первое марта, господи! Еще есть время накопить на апгрейд машины.



# Часть II. Падаа прошлогодний снег

## Боевая сводка об успехах разработчиков лучших игр прошлого года

Успех — дело чистого случая. Это вам скажет любой неудачник.  
Э. Уилсон

Артель — заведение серьезное. У нас все учтено, посчитано и запротоколировано. Мы берем на карандаш любую команду, случайно или закономерно сделавшую отличную экшен-игру. Дюжина проектов в 2000-м году, дюжина проектов в 2001-м году — все просто до гениальности. И хотя отследить судьбу людей, делавших тот или иной шедевр, иногда трудно, принцип “прошлогоднего снега” себя оправдывает. Год-полтора — это оптимальный срок. ЕЩЕ можно хвастаться былыми заслугами и УЖЕ можно хвалиться новыми грандиозными замыслами. Дюжину лучших-2001 мы называли в самом первом артельном выпуске. Вот она, в табличке.

Игра	Разработчик	Что сейчас
1 Max Payne	Remedy Entertainment	Max Payne 2
2 Project IGI	Innerloop Studios	IGI 2: Covert Strike
3 Blade of Darkness	RebelAct Studios	Blade of Darkness 2 (?) Nightfall Dragons
4 Sheep / Овцы	Mind's Eye	Sheep 2
5 Operation Flashpoint	Bohemia Interactive	VBS1, Independence Lost Operation Flashpoint 2
6 Independence War 2	Particle Systems	EXO (PS2)
7 Шторм	МАДия	см. текст
8 Alone in the Dark: The New Nightmare	DarkWorks Studios Spiral House	см. текст
9 Giants: Citizen Kabuto	Planet Moon Studio	см. текст
10 Tribes 2	Dynamix	см. текст
11 Serious Sam	Croteam	Serious Sam 3
12 Venom	GSC Game World	STALKER, Firestarter Xenus

### Max Payne

Разработчик	Remedy Entertainment
Страна	Финляндия
Послужной список	Death Rally (1996)
Рейтинг “Навигатора”	9.0

Первые недели после релиза создавалось впечатление, что игровые издания всего мира выясняют, кто из них витиеватее и помпезнее похвалит возмутителя спокойствия. В конце концов порешили следующее: MP — новый стандарт TPS и, несомненно, игра года.  
Hungry Duck, №2 (57) 2002

Max Payne подкрался незаметно, как это могут делать только нью-йоркские полицейские финского происхождения в боевиках производства голливудских фабрик грез. А может, это было просто slo-mo, а на самом деле Максимка двигался бодро и стремительно, не переставая отстреливаться от напирającego сброда игрожурналистов и фанатов короткими очередями из интервью, скриншотов и обрывков фраз его разработчиков, произнесенных мимоходом на очередном фуршете в честь закрытия очередной выставки достижений. Сколько их было всего? Кажется, не меньше десятка, начиная с той самой первой образца осени 1997 года, когда авторы милой, но однозначно ненавязчивой кольцевой автогонки с применением оружия Death Rally объявили о запуске в производство своего нового проекта. Потрясая основы мироздания громкими заявлениями, они показывали единственный скриншот со



звероподобным бугаем, похожим на кеглю. Бугай держал в руке бейсбольную битку и наотрез отказывался появляться впредь на машинах, не оснащенных за пределами модным тогда 3D-ускорителем Voodoo Graphics.

Лишь много позже мы узнали, что никакой кегли нет, а есть только потерявший семью полицейский Макс Пэйн в заснеженном Нью-Йорке, есть slo-mo, оно же Bullet-time, оно же “как ЭТО делал Нео”, есть гремучие перестрелки в стиле гонконгского кинематографа и монологи в стиле Тарантино...

Max Payne вышел, Макс Пэйн состоялся. Стремительно поднявшись на верхние строчки хит-парадов, он мимоходом заглянул в соседний приставочный сектор и ушел на большой экран. Ушел, что-

бы вернуться в 2003 году в виде полноценного сиквела с дымным шлейфом модов и тотальных конверсий.

Max Payne 2 был анонсирован в мае. Делать его будет компания Rockstar Games (визитная карточка: GTA3) совместно с Remedy. Сообщалось также, что издатель сиквела, компания Take-Two Interactive Software, за немалые деньги выкупила все права на Максимкины бренды. И больше на публику информации пока не просачивалось.





# Project IGI: I'm Going In

Разработчик	Innerloop Studios
Страна	Норвегия
Послужной список	Joint Strike Fighter (1997), Maximum Sports Extreme (2001)
Рейтинг "Навигатора"	9.0



Игра явно удалась. В лице детища Innerloop мы получили новое ответвление в жанре. IGI заставляет работать не только спинной, но и головной мозг, над каждой миссией вы просидите не один час. А уж сколько времени уйдет на все прохождение – даже страшно представить.

Юрий Пашолок, №2 (45)'2001

Явление Project IGI народу в самом начале прошлого года было подобно снегу на голову, грому среди ясного неба и воспетой классиком грозе в начале мая, но случившейся за полярным кругом, примерно на широте Шпицбергена. За рождественским ажиотажем традиционно следует затишье, индустрия набирается сил и отдыхает после авралов, журналисты втыкают свои гусиные перья в волосы и берут краткосрочные отпуска, а тут такое... Без лишней помпы, без рекламных разворотов и пространных интервью малоизвестные норвежцы выкатили соскучившейся по серьезным шутерам публике отличный подарок. Многие игроки взвыли в голос, кляня хитроумных норгов за запрет сохраняться в процессе миссий. Миссий, больше напоминающих хитроумные головоломки Commandos и иже с ними, нежели традиционные для жанра "бей-бег" наборы монстров и кнопок, раскиданных как бог на душу дизайнера положит. Отлично спланированные задания, часовые на вышках, перемещающиеся по продуманным маршрутам патрули и снайперы в укрытиях – в уровни I'm Going In легко поверить, но на них весьма сложно выжить. Злая пуля то и дело прилетает неизвестно откуда, и, даже выучив треклятую третью миссию назубок и доведя свои действия до автоматизма, раз за разом приходится начинать сначала, со скрежетом и злостью размалывая в труху ос-

татки собственных зубов мудрости. Игра заслуженно стала хитом, хотя и не для общего пользования. Даже явные проколы вроде бесконечного респауна в некоторых местах ей хотелось простить, как стимулирующие скрытый геймплей.

Создатели IGI – студия, расположенная в самом сердце Осло, неподалеку от здания норвежского парламента. Это весьма молодая по западным меркам команда, она была создана в 1996 году и большими достижениями пока похвастаться не может. Выпуск "детской игры" с непроизносимым названием для внутреннего норвежского пользования да приставочный (впрочем, портированный на PC) проект Extreme Sports – вот практически и все этапы большого пути. Практически. Потому что был за плечами северян еще и симулятор Joint Strike



## Личность



Интересный факт из жизни Innerloop Studios – норвежцы пошли по стопам Raven и привлекли к разработке IGI 2: Covert Strike настоящего спецназовца. Знакомьтесь – Крис Райан (Chris Ryan), подданный Ее Величества, бывший член SAS. Специализировался на противодействии террористам, был штурмовиком, снайпером и, наконец, командиром снайперской группы. Участник войны в Персидском заливе. В одной из операций его группа из восьми человек была уничтожена, трое убиты и четверо попали в плен, лишь Крис сумел вернуться к своим, после чего был награжден. Его опыт явно не будет лишним в столь серьезной игре, какой обещает быть IGI 2.

Fighter, в свое время снискавший уважение специалистов и запомнившийся отличной графикой. Этот факт для нас уже более интересен – ведь именно переработанный движок JSF использовался в IGI. Казалось бы, делать шутер на симуляторном движке бессмысленно – ведь то, что кажется красивым пилоту с высоты несколько тысяч метров, вряд ли впечатлит даже часового на десятиметровой вышке. Однако у Innerloop получилось – качество детализации окрестных сопот долго не могли превзойти конкуренты. Новый рывок будет проделан в IGI 2: Covert Strike, над которым весь персонал компании трудится, не покладая рук. Сроки выхода игры немного сдвинулись, по словам директора компании Хеннинга Роклинга (Henning Rokling) – в целях борьбы с багами. IGI 2 обещают выпустить в феврале 2003 года, а за подробностями позвольте отослать вас к опубликованному в февральском "Навигаторе" превью.



## Severance: Blade of Darkness

Разработчик

RebelAct Studios

Страна

Испания

Послужной список

—

Рейтинг “Навигатора”

8.4

*Преодолев борьбу с азами, мы с головой окунаемся в резню. Именно в этом и состоит основная прелесть Blade Of Darkness — расчетливое кровопускание, отсечение наболевшего и ненужного у врагов.*

*Главное достоинство игры — ее уникальная боевая система.*

Anry Seagull, №4 (47) 2001

Blade of Darkness чуть было не стала жертвой общенавигаторской кампании за объективность рейтингов. Скользкие восемь целых и четыре десятых балла, а также соседство в “попсовом” жанре TPS с Максом Пэйном и Oni почти закрыли игре дорогу в лучшие. Но все решил голос Джобса. “Блэйд — в игры года. И баста!”

Blade of Darkness получился хардкорным, бескомпромиссным и в чем-то даже эстетским продуктом. Единственным в своем роде. Конечно, многое могло напугать рядового игрока: это и ужасно запутанная с первого взгляда система управления, и сложность самой игры, где даже захудалый орченок мог заставить многократно загружать последний сейв. Но уж если кому удавалось “въехать” в выпущенное RebelAct Studios произведение, то счастливец ждал увлекательные часы кромсания братьев наших меньших (или больших — зверинец игры был весьма разнообразным). Отменная графика, потрясающие тени, декалитры

кровищи, отрубленные конечности, слетающие с плеч головы... Да что там говорить, игра запрещена даже у себя на родине, в Испании!

Ответственны за все это безобразие разработчики из славного города Барселоны. Компания RebelAct Studios здравствует и поныне, даже ходили слухи

о начале работ над Blade of Darkness 2. Но при этом отцы BoD, в том числе и главный дизайнер Xavier Carrillo Costa, в мае-июне 2001-го года покинули свою, так сказать, alma mater и основали контору под кодовым названием Digital Legends. На данный момент они заняты разработкой RPG/Action Nightfall Dragons. А это значит, что дело “Блэйда” живет и побеждает! Правда, живет и побеждает оно в истинно испанском ритме — до сих пор никаких нормальных скриншотов или описаний не обнародовано. Но удивляться тут нечему — ведь и сама Blade of Darkness делалась более четырех лет.



## Sheep

Разработчик

Mind's Eye

Страна

Великобритания

Послужной список

Starsky and Hutch, Pac-Man: Adventures in Time (2000)

Рейтинг “Навигатора”

8.3

*Этот продукт временами способен довести вас до состояния аффекта, когда из груди вырываются уже даже не плохие слова, которым не учат в школе, а просто ругание. Но при этом от игры практически невозможно оторваться. Парадокс? Отнюдь. Ключ к успеху — так называемый fup-фактор. Играть потрясающе весело, несмотря на бестолковость подопечных.*

Павел Шумилов, №3 (46) 2001

“Овцы” — аркада года по нашей версии. Лучшая из лучших. Возможно, секрет тут в личном обаянии этих тупых синемордых зверюшек, равно очаровательных в видеовставках и в самой игре. Возможно, дело в том, что эта с виду детская игра таинственным магнитом притягивает к себе людей взрослых — человек садится на пару минут глянуть, чего это все веселятся, и через некоторое время сам рвется к клавиатуре, пытаясь показать всем, кто тут самый умелый пастырь. Возможно, виноваты уровни — чтобы пройти эту игру и спасти овец, требуется недюжинная выдержка мамонта, хладнокровие ледника и реакция белки. А может, виноваты во всем талантливые ре-

бята из Mind's Eye и лично Бен Эверетт (Ben Everett), сумевшие найти золотую середину — игра не наскучивает до самого конца, даже когда часами бьешься над уровнем. И, конечно, не стоит сбрасывать со счетов и великолепное чувство юмора разработчиков.

Удивительно, но при всем их очевидном и невероятном таланте Mind's Eye практически неизвестны за пределами

своей страны. Основной сферой интересов компании, образованной в 1995 году, являются, как вы уже наверняка догадались, приставки (GameBoy Advance, Nintendo и все такое прочее). Вообще это люди довольно разносторонние. Они увлекаются многими вещами и всюду оставили свой след. Игры онлайн и настольные, игры для телевизоров (так называемое “интерактивное телевидение”) и мобильных телефонов, и даже несколько мультипликационных сериалов собственного производства. Теперь понятно, откуда растут уши у отличных анимационных роликов в “Овцах”. С таким загруженным графиком ждать сиквела “Овец” если и стоит, то в весьма отдаленном будущем.





# Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Разработчик

Bohemia Interactive

Страна

Чехия

Послужной список

Operation Flashpoint: Cold War Crisis (2001)

Operation Flashpoint: Red Hammer (2002)

Operation Flashpoint: Resistance (2002)

Рейтинг “Навигатора”

9.1

После ознакомления с творением Bohemia Interactive можно сделать вывод, что все предшествовавшие игры – это только прелюдия, своеобразный подогрев публики к настоящей и глубокой имитации боевых действий.

Владимир Чаплыгин, №8 (51) 2001

Путь создателей лучшего комбатсима 2001-го года к славе был долг и тернист. Еще в далеком 1991-м зачинатель, лидер и идейный вдохновитель проекта Марек Спанель решил создать “первоклассный военный симулятор, в который бы играли все поклонники милитаристического стиля на протяжении нескольких лет”. Он собрал вокруг себя единомышленников и стал трудиться над осуществлением своей мечты. Десять лет на разных игровых платформах он пробовал воспроизвести некое подобие того, что мы увидели в финальной версии OF! А увидели мы огромные открытые пространства, возможность управлять всеми видами техники, в меру реалистичное копирование ТТХ оружия и, на мой взгляд, беспрецедентную возможность сначала ощутить себя в шкуре обыкновенного пушечного мяса, а потом дослужиться до офицера и получить возможность командовать этим пушечным мясом.

Кстати, за время разработки проект несколько раз успел поменять свое имя. В 1998-м, когда в прессе только-только стали появляться первые скриншоты, игра называлась просто Flash Point. В 1999-м – Flash Point: Status Quo 1985.



1995 год, Graven

В 2000-м (в этом году разработчики ушли от увядающей компании Interplay к набирающим обороты англичанам из Codemasters) – Operation Flashpoint. Наконец, финальное название Operation Flashpoint: Cold War Crisis было утверждено лишь в начале 2001-го года.

Сейчас в недрах Bohemia Interactive создается сразу три крупномасштабных проекта: сверхреалистичный имитатор для американских военных Virtual Battlefield System 1, игра Independence Lost и вторая часть Operation Flashpoint.

Несмотря на столь большую загруженность, ведущие сотрудники компании с нескрываемым удовольствием принимают участие в разнообразных выставках и специализированных конференциях игровых разработчиков. Во время E3 2002 Bohemia Interactive заполучила несколько десятков наград от различных игровых журналов, причем львиная доля из

них носила название “Game of the Year”. На последнем “Фестивале независимых разработчиков” (Game Developers Conference), о котором мы писали в первой артельной статье, Марек Спанель не только выступил с докладом о том, как его компания добилась столь большого успеха, но и заполучил награду Rookie Studio of the Year. А 26 июня сего года на закрытых для журналистского глаза смотрах Marine Corps Systems Command имитатор VBS1 отхватил первую премию. Следствием чего стало подписание выгодного контракта (напомню, что изначально VBS1 разрабатывался исключительно для нужд американской пехоты) на создание специальных версий для морских пехотинцев (здесь будут использоваться наработки Independence Lost) и объединенных антитеррористических сил США.

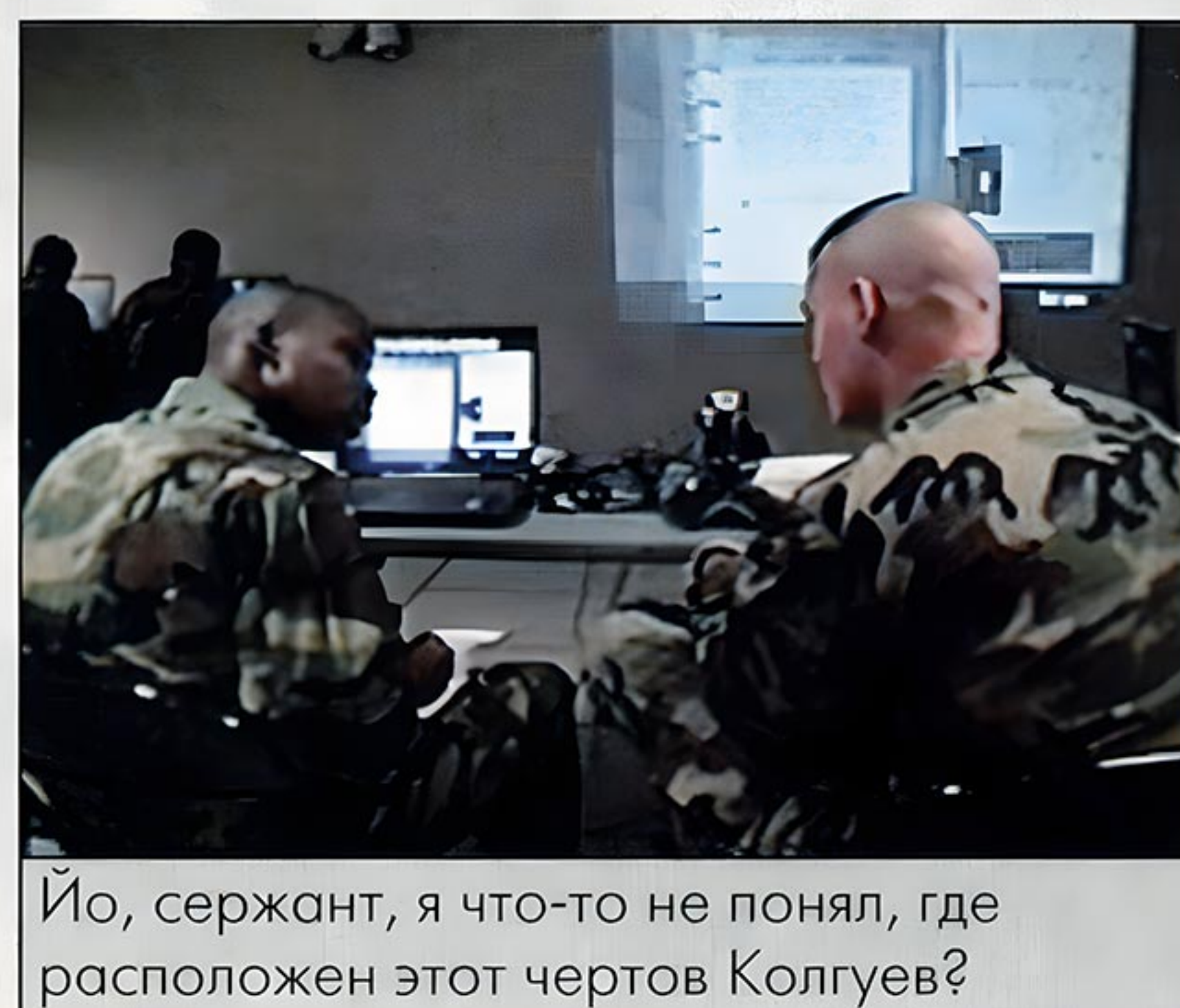
## Трава, трава, кругом трава

В VBS1 из оригинального OF:CWC возьмут удобный интерфейс, некоторые элементы графического ядра и географические особенности известных нам по прошлым сражениям островов. Из-за того, что каждая травинка (одна из главных особенностей проекта – густая растительность) теперь просчитывается как отдельный объект на карте, системные требования будут настолько высоки, что для запуска VBS1 необходима специальная многопроцессорная станция.

Искусственный интеллект поведения вражеских солдат и братьев по оружию пишется с нуля. Причем надо учесть, что все миссии рассчитаны на совместное взаимодействие небольших отрядов, где за спиной каждого персона-



1997, Windows-версия Poseidon



Йо, сержант, я что-то не понял, где расположен этот чертов Колгуев?

жа стоит не AI, а курсант американской военной пехотной академии.

Что касается боевой техники, то пока известно о наличии AV-8B Harrier II, CH-53 Sea Stallion, AAV-P7, AAAV, LAV-AT и конвертоплана MV-22 Osprey. В VBS1 техника выступает только в роли неподконтрольных игроку объектов. Мол, автоматчик обязан бегать в составе своего отделения и в точности выполнять приказы старших по званию, а не залезать в кабины поддерживающих атаку танков.

## Полеты над водой

Об особенностях Independence Lost представители Bohemia Interactive почему-то говорят исключительно в режиме строжайшей секретности. Самое интересное то, что после прошедшего чин по чину официального анонса разработчики сделали все, чтобы информации о проекте стало как можно меньше. Так был закрыт официальный чешский сайт independencelost.com, а с bistudio.com убрали размещенный в феврале пресс-релиз и прилагающиеся к нему скриншоты. И это еще не все: Марек Спанель лично попросил основателей ведущих фанатских интернет-ресурсов по игре OF:CWC проверить на своих сайтах точно такой же хитрый маневр. К чему такая секретность, пока не понятно.

Сюжет Independence Lost – это очередная альтернативная история на тему имевшего место быть в 1975-м году вооруженного конфликта между Индонези-



Operation Flashpoint: Cold War Crisis: мечты стали реальностью



## Они сделали Flashpoint, или Групповой портрет на фоне поля боя

**Marek Spanel**

Должность	Лидер проекта, отец и бог
Хобби	Пеший туризм по лесу
Любимая игра	Another World, Little Big Adventure
Любимое оружие	PK 7.62 Machine Gun
Любимая техника	AH1 Cobra

**Richard Blenkinsop**

Должность	Продюсер
Хобби	Коллекционирование почтовых марок
Любимая игра	M1 Tank Platoon 2
Любимое оружие	LAW 80 Light Anti-Tank Weapon
Любимая техника	Mi24 Hind

**Ghulam Khan**

Должность	Ответственный за программирование
Хобби	Футбол
Любимая игра	Iss Evo 2
Любимое оружие	Dragunov Sniper Rifle
Любимая техника	ZSU-23 Shilka

**Radan Doubrava**

Должность	Дизайнер, военный специалист
Хобби	Оружие и история
Любимая игра	Steel Panthers 2, Dune 2
Любимое оружие	Carl Gustav Launcher
Любимая техника	M1A1 Abrams Main Battle Tank

ей и Португалией за восточную часть острова Тимор. Только в нашем случае события будут разворачиваться в начале XXI века, а в качестве противостоящей стороны выступят вездесущие морские силы ООН. В отличие от OF:CWC



Для сиквела было решено при помощи технологии motion capture заново смоделировать все телодвижения

большая часть миссий посвящена проведению крупномасштабных операций с применением крейсеров, эсминцев, легких торпедных катеров, палубной авиации и лишь редким высадками воздушных и морских десантников для осуществления стремительных сухопутных операций.

**С миру по нитке**

Информация о существовании в недрах Bohemia Interactive замысла по созданию второй части OF стала просачиваться после прошедшей в конце мая выставки E3'2002, на которой выставлялся адд-он Operation Flashpoint: Resistance. А на лондонской ECTS Марек Спанель официально это подтвердил. Ориентировочно релиз намечен на конец 2003 года, с возможностью переноса аж на вторую половину 2004-го. В основе сиквела ле-

Выписка из личного дела бойца виртуального фронта  
Марек Спанеля

Братья во всеоружии

Марек Спанель (Marek Spanel). Соучредитель и управляющий директор независимой студии по разработке компьютерных игр Bohemia Interactive, расположенной в самом центре Праги. Перед основанием своей компании Марек совместно со своим младшим братом Ондрием создавал любительские игры на 8- и 16-битных компьютерных системах. В 1992-м году стал работать в чешской издательской компании JRC (в 2001-м году эта контора поменяла свою вывеску на Senega) в области маркетинга и планирования стратегии продаж игр и софта на территории Чехии, Польши и Словакии. В 1997-м году наш герой покинул насиженное место и приступил к созданию своего дебютного профессионального проекта Operation Flashpoint. Официальной датой релиза первенца принято считать 22 июня 2001 года. На данный момент совокупный тираж игры (без учета двух адд-онов) перевалил за один миллион экземпляров.

жит новый графический движок Real Virtuality 2 и наработки VBS1 (в частности, в игру импортируют упрощенную технологию создания высокой травы). Все остальные данные курсируют лишь на уровне слухов и домыслов. Например, одни источники говорят, что сторилاین будет крутиться вокруг войны во Вьетнаме (с участием войск СССР и США), а другие утверждают, что дальнейшее развитие получит история с вторжением войск покойного генерала Губы на территорию маленькой, но очень гордой Чехии.



# Independence War 2: Edge of Chaos

Разработчик

Particle Systems

Страна

Великобритания

Послужной список

Independence War (1997)  
Independence War Deluxe (1999)

Рейтинг "Навигатора"

8.3

Огромные горизонты открываются перед космическим пиратом - целая вселенная для разбоя, грабежа, мести и просто приятного времяпрепровождения.

Иван Банников aka Alhok, №9(52)'2001

На фоне редкостного безрыбья в жанре космических симуляторов эффект появления на рынке столь сильного продукта был воистину кумулятивным. И хотя положение игры в нашем списке лучших несколько двусмысленно (победа в отсутствие конкурентов - не победа!), мы все же без колебаний причисляем данную игру к элите космического жанра.

В Edge of Chaos игроку была предоставлена настоящая пиратская база, на которой можно было заниматься производством оружия и торговлей захваченным товаром, а также чудо-корабль для путешествий по окрестным системам в поисках легкой наживы и приключений. Причем путешествовать можно было в любую сторону и в любом порядке: встроенный в игру генератор случайных событий создавал вокруг игрока очень продуманный кусок обитаемого космоса.

Потом, конечно, игрок осознавал, что свобода мнимая и что вне линейного сюжета интересного не так уж много. Однако к этому моменту его уже цепляла запутанная, рассчитанная на хардкорных игроков история превращения беглеца и пирата поневоле в спасителя галактики. И все это было снабжено мощным красивым движком, а также хорошо проработанной псевдоньютоновской физикой, благодаря которой во время боя в космосе действительно очень хорошо чувствовались соотношения массы и ускорения кораблей.

Серию I-War создала небольшая компания Particle Systems, расположен-



ная в Шеффилде, что в Южном Йоркшире в Англии. Она была основана в 1995 Майклом Пауэллом (Michael Powell) и Глином Уильямсом (Glyn Williams). С самого начала основным направлением фирмы стали sci-fi игры, ориентированные на продвинутых игроков, читающих классику фантастики, а не комиксы.

Прошедший год резко изменил планы компании. В самом начале 2002-го года после нескольких месяцев переговоров Particle Systems была в полном составе куплена известным британским концерном Argonaut Games PLC и стала заложником приставочных правил. Они теперь делают аляповатый тактический экшен про мега-корпорации, дека-коррупцию, гига-империи развлечений и бронированных воинов в роли звезд шоу-бизнеса. Мда, вот тебе и классика фантастики... Проект называется ECHO и разрабатывается для PS2. Финита ля комедия.

## Шторм / Echelon

Разработчик

МАДиЯ

Страна

Россия

Послужной список

Шторм: Солдаты неба (2002)

Рейтинг "Навигатора"

8.2

"Шторм" необычен, на мой взгляд, своим строгим, чисто симуляторным подходом. При этом выясняется одна замечательная вещь: "серьезность" продукта делает игру интереснее и в то же время не приводит к завышенной сложности.

Андрей "Хорнет" Ламтюгов, №5(48)'2001

"Шторм" - игра, воплотившая в себе серьезность авиасимулятора и эстетику боевых летательных машин будущего. Настоящий подарок всем любителям футуристических симуляторов и украшение нашей дюжины лучших. Весь этот год МАДиЯ дорабатывала и улучшала "Шторм", в результате чего совсем недавно к игре вышел полноценный адд-он под названием "Солдаты неба". Развернутый обзор по нему вы можете прочитать в этом же номере.

К сожалению, выпуск "Солдатов неба" будет последним деянием МАДиИ в ее изначальном составе. Компания распалась на две части: сразу семь человек покинули ее и основали свою собственную девелоперскую фирму Digital Fun Studio. Кроме того, лидер "Шторма" - Петр Порай-Кошиц - тоже планирует создать собственную компанию.

Сами разработчики говорят, что раскол этот был вполне закономерен: в МАДиИ работало слишком много талантливых людей, которые по-разному видели будущее. В какой-то момент раз-

личия мнений стали настолько сильными, что часть команды просто решила следовать собственному пути.

Но МАДиЯ не пала духом. В данный момент идет набор людей и запущен в разработку новый проект. Это будет серьезная, большая игра во вселенной "Шторма". Не симулятор. Увы, дальнейшие подробности мы раскрывать не вправе.

А вот про игру, которую затеяла Digital Fun Studio, известно больше. Это будет ядерный экшен, скорее всего от третьего лица. Авансценой для боевых действий выбрано средневековье. Из оружия - мечи, топоры и прочие инструменты заправского мясника. Из дистанционного оружия - луки и копья. Основной упор в игре делается на сражения, то есть нам не придется побираться в одиночку - речь идет о стычках в составе отряда как минимум в несколько десятков человек. В качестве одного из идейных вдохновителей игры разработчики упоминают игры серии Warhammer.





## Alone in the Dark: The New Nightmare

**Разработчик**

DarkWorks Studios & Spiral House

**Страна**

Франция & Великобритания

**Послужной список**

Silver (Spiral House, 1999)

**Рейтинг “Навигатора”**

**8.3**

Если слова “атмосфера” и “стиль” для вас что-то значат – не полнитесь опробовать себя в роли охотника за нечистью. И не забудьте сердечные капли.  
**Ж7, №9(52) 2001**

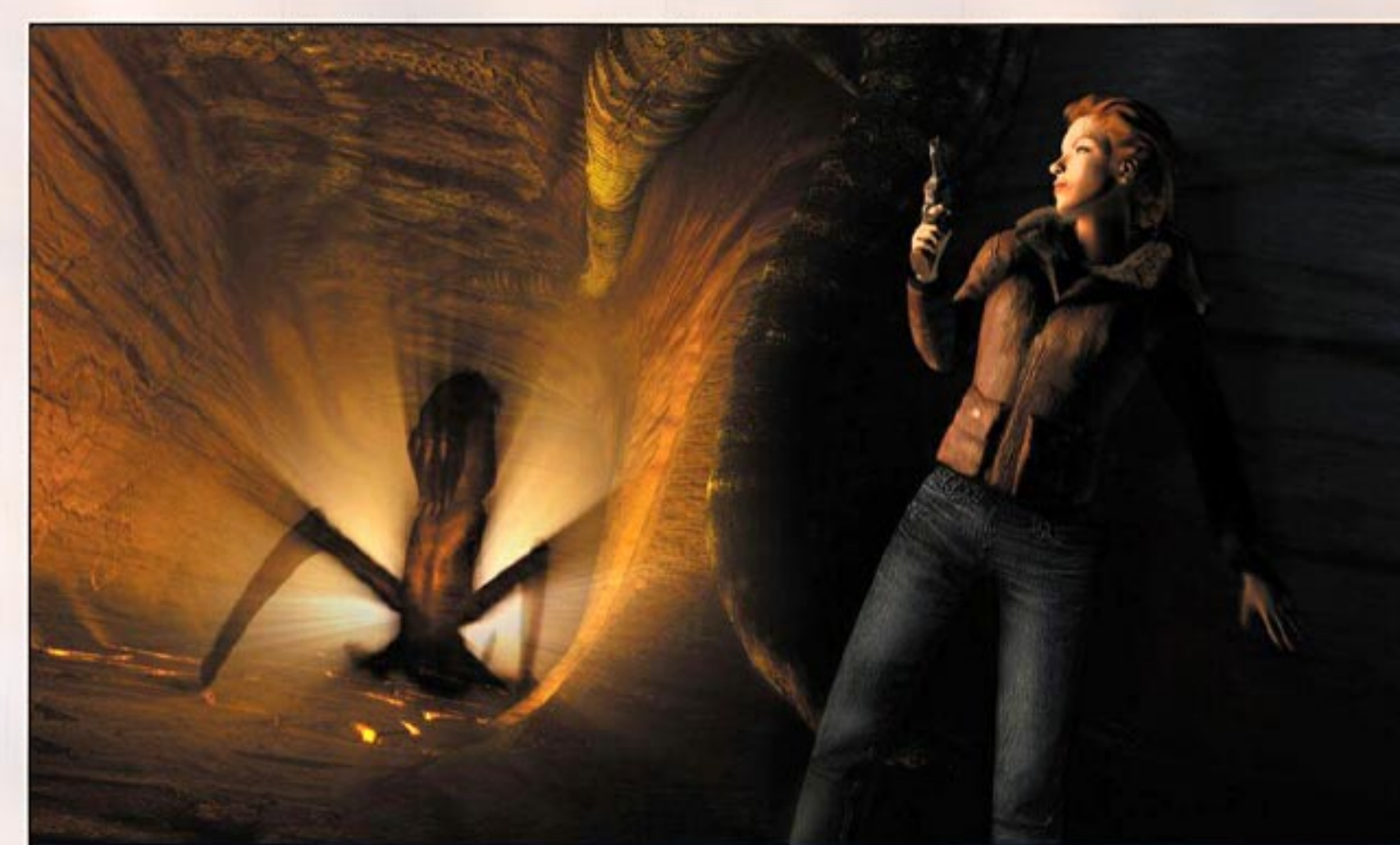
Alone in the Dark: The New Nightmare (или неофициально Alone in the Dark 4) – лучшая страшилка прошлого года. И рассказ о ней будет кратким и ужасающим.

Жил-был один дяденька. Звали его Юбер Шардо (Hubert Chardot) и работал он в замечательной компании Infogrames. И создал он в 1993-м году великую игру Alone in the Dark, положившую начало жанру компьютерных ужасов. И все было предельно прекрасно.

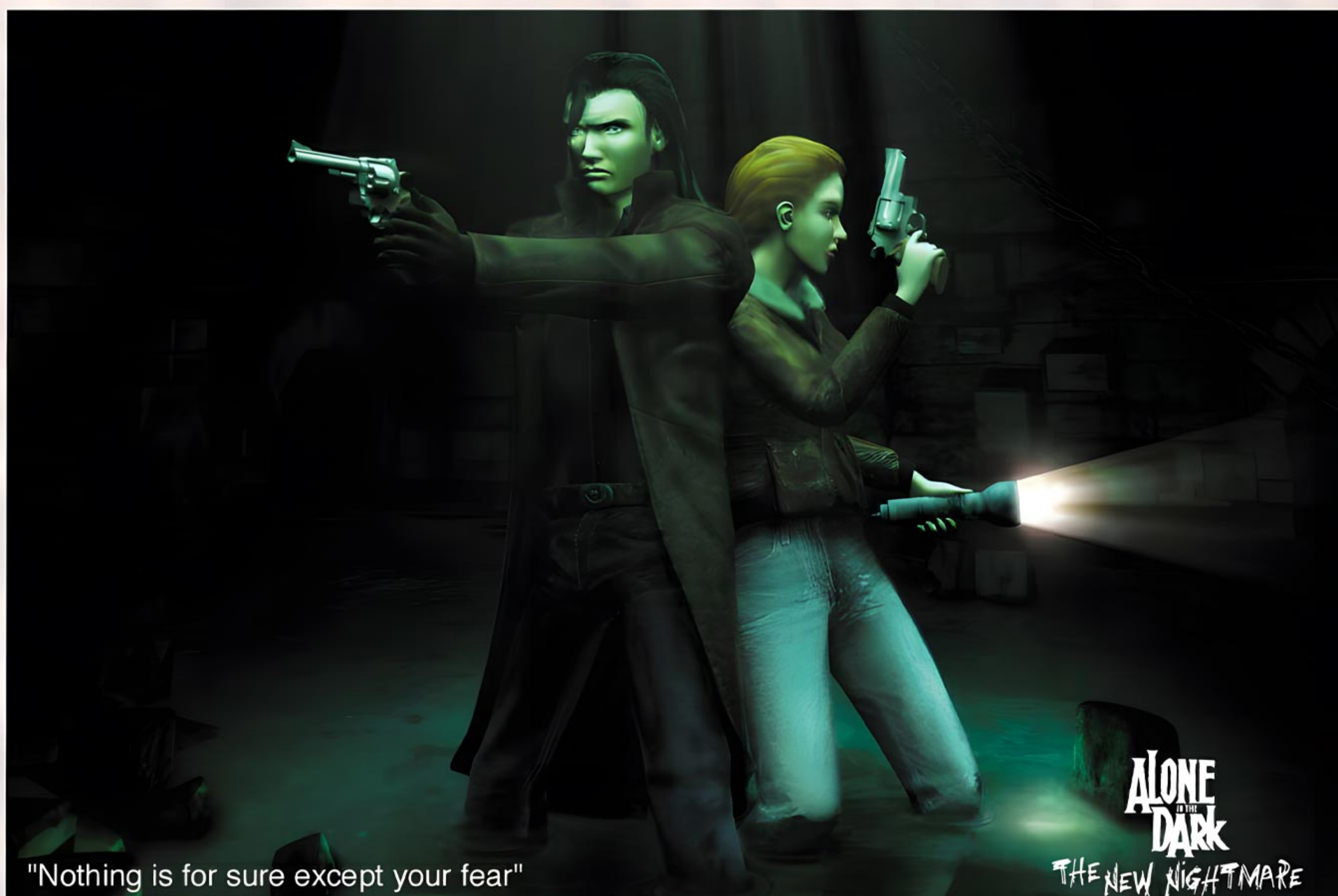
Прошло десять лет... Дяденька поставил и занимается теперь второсортными страшилками вроде From Dusk Till Down (хоть и по культовому фильму, хоть и безмерно уважаемый человек Юбер Шардо, а все ж второй сорт – никуда от этого не деться). А компания Infogrames разрослась, затарилась брендами и лицензиями (от “Бивиса и Батхеда” до “Цивилизации”) и заплыла жиром. Но однажды темной-темной ночью кто-то в Infogrames решил извлечь на свет божий тень Alone in the Dark. Задумано –

сделано! Умные бизнесмены провели маркетинговые исследования, составили смету, наметили дизайн, нашли в недрах могучей игровой империи батраков-исполнителей – и закипела работа.

Тут, в общем-то, и сказке конец. При всем при том, что игра получилась на редкость приятной и качественной,



рассказывать больше не о чем. Батраки отработали свою барщину и растворились где-то в просторных корпоративных коридорах. Не наблюдается тут индивидуальности и авторской мысли – следовательно, это неинтересный объект для нашего экшен-кита.



## Giants: Citizen Kabuto

**Разработчик**

Planet Moon Studio

**Страна**

США

**Послужной список**

**Рейтинг “Навигатора”**

**7.8**

ОНО сложно. Каждая из составляющих игры: и action/strategy, и гонки, и даже симулятор Кабута – все они требуют от игрока высокого уровня мастерства в соответствующих жанрах. В результате сплав образуется адренный, из легированной стали.  
**Андрей Щур, №2(45) 2001**

Giants – дебютный успех и визитная карточка Planet Moon Studios. Наполненная до краев юмором игра, находящаяся на стыке жанров экшена и стратегии, с великолепной графикой и захватывающим геймплеем, одобренная массой оригинальных и отвязных анимационных вставок. Это именно то, что мы могли ожидать от команды выходцев из Shiny Entertainment, людей, трудившихся над такими играми, как MDK и Earthworm Jim, и это именно то, что мы получили.



Giants оригинальны до мозга костей. Три уникальные расы: Meccaryns, Sea Reapers и Kabuto – выясняют отношения на красивой и уютной планетке, населенной большеголовыми коротышками Smarties. Игроку предоставляется возможность последовательно сыграть за представителя каждой из рас, пострелять всех негодяев, построить с полдесятка военных баз по всей планете, выиграть в чемпионате по гонкам на водных мотоциклах, вырастить доброго, но агрессивного гиганта, докучать им всех недострелянных ранее врагов и таким образом поставить жирную точку в разразившемся конфликте. Что и говорить – запоминающееся путешествие по инопланетным мирам подготовила для нас PMS во главе с Ником Брати (Nick Bruty) и Бо-

бом Стивенсоном (Bob Stevenson). Кстати, в свое время именно Ник вместе с Дэйвом Пэрри (Dave Perry), покинув Virgin Interactive, основали Shiny Entertainment. Однако в 1997 году Брати оставляет очередной творческий коллектив и основывает вместе с другими единомышленниками из Shiny PMS. И все потому что, цитируя Ника, “I wanted to”. Ну что же, такой талант вполне имеет право на подобные заявления.



Нынешний проект PMS покрыт мраком тайны. Недавно компания рассталась с Interplay и подписала договор с Lucas Arts. Вышедший по случаю пресс-релиз сообщает нам о начале разработки новой игры, но не раскрывает совершенно никаких деталей. Конечно, формулировка “unique humorous action game” звучит весьма интригующе, но это, по сути, и все, что мы знаем о новом проекте студии. Есть, правда, смутная информация о том, что игра будет использовать и разработки Giants, и кое-что из актива Lucas Arts. А еще в пресс-релизе замечена грустная фраза “for next generation consoles”. Доктор, мы теряем его? Надеюсь, что нет.



## Tribes 2

Разработчик

Dynamix

Страна

США

Послужной список

Abrams Battle Tank (1988), Caveman Ugh-Lympics (1989)  
Die Hard (1989), Ghostbusters 2 (1989)  
Mechwarrior (1989), Death Track (1989)  
Heart of China (1991), Betrayal at Krondor (1993)  
Aces Over Europe (1993), Aces of the Deep (1994)  
Red Baron (1991), Red Baron 2 (1997)  
The Incredible Machine (1993), The Incredible Machine 3 (1995)  
Metaltech: Earthsiege (1994)  
Metaltech: Battledrome (1995), Earthsiege 2 (1995)  
Starsiege (1998), Starsiege: Tribes (1998)  
Outpost (1994), Outpost 2 (1997)  
и другие

Рейтинг “Навигатора”

8.5



*И все-таки, несмотря на все ошибки и недоработки, игра состоялась. И это подтверждает внушительный объем продаж по всему миру.*  
Dragon, №6(49) 2001

У Tribes 2 были все шансы стать одним из лучших сетевых экшенов за всю историю игрового строительства. Судите сами: игра обладает приличной даже по сегодняшним меркам графикой, очень неплохим сетевым движком и тщательно проработанным геймплеем, рассчитанным на командную игру. Продажи детища Dynamix составили сотни тысяч боксов (и это игра, у которой одиночный режим отсутствует в принципе!), вокруг Tribes 2 собралась приличная группа фанатов. Казалось, что серии гарантировано безбедное существование!

Увы, руководство Sierra, которой принадлежала Dynamix, думало иначе. В середине августа 2001-го года Dynamix, уже начавшая готовиться к разработке Tribes 3, была закрыта, а сотрудники распущены на вольные хлеба. Если бы скаковая лошадь сама себе отпиливала ногу, и то это выглядело бы намного разумнее поступка Sierra! Коммюнити лишилось полноценной поддержки в виде патчей, да и сам бренд Tribes моментально потерял свою ценность.

Самое смешное, что права на движок V12, являвшийся основой для Tribes 2, достались не Sierra, а маленькой компа-

нией Garage Games. Дело в том, что под вывеской Garage Games скрывается часть бывших сотрудников Dynamix. Переименовав свое детище в Torque Engine, разработчики предприняли тонкий тактический ход: любой желающий может приобрести движок всего за сто долларов. Для продукта подобного уровня это смешотворная цена. Одна лишь маленькая проблема: в договоре значится, что изда-



телем вашего детища будет Garage Games со всеми вытекающими.

Идея с продажей лицензий на движок была многообещающей, но, как показала практика, особого энтузиазма она не вызвала. Да, было анонсировано несколько проектов, в том числе онлайн-овых, но они все благополучно заглохли. Единственным исключением является Realm Wars, разработка которого, хоть рывками, но продолжается. По сути, это все тот же Tribes, с той лишь разницей, что действие игры происходит в фэнтезийном мире с соответствующим арсеналом и персонажами. Желающие могут по адресу <http://www.garagegames.com/mg/projects/realmwars/downloads.php> скачать тестовую версию Realm Wars. Правда, ей уже стукнуло больше полугода.

Часть сотрудников Dynamix собрались под крышей новой девелоперской компании – Ozo Interactive. Как у нас говорят: за одного битого двух небитых дают. Обиженные “Сиеррой” игроделы полны решимости не повторить ошибок прошлого и не дать больше издателям над собой изгаляться! Сейчас они делают игру под названием Metal Drift – многопользовательскую командную забаву с участием бронированных машинок.



# Serious Sam: The First Encounter

Разработчик

Croteam

Страна

Хорватия

Послужной список

Football Glory (1995)

Serious Sam: The Second Encounter (2002)

Рейтинг “Навигатора”

8.7



Ща вскроем пузо у подлого механоида! (Скрин из SS2SE, но уж больно хорош, зараза)

Чтобы узнать, что такое настоящий Serious Sam, надо непременно играть на высшем уровне сложности... Только это чистой воды безумие. Достаточно получаса этого кошмара – и вы уже никогда не станете прежним. Не вернетесь к нормальной жизни. Даже в мирном гудении компьютера вам будут чудиться далекие крики атакующих бомберов-камикадзе, а топот в коридоре за спиной будет вызывать будет вызывать припадок неконтролируемой яростной активности.

Дж. О. Бондер, №5(48) 2001

Serious Sam в свое время стал глотком свежего воздуха – и одновременно ностальгическим ветерком из прошлого. Эдакой гигантской работой над ошибками. Гигантской – потому что архитектура Египта и толпы, полчища, орды и легионы монстров заставляли мыслить катего-

риями Церетели. А работой над ошибками, потому что Сэм показал – ошиблись все. Не правы были те, кто поставил крест на “аркадных” шутерах. Ошиблась id Software, ударившаяся в киберспорт и слишком рано похоронившая “сингл”. Ошиблась Epic Games, создатель гениального, “нереального” AI. Ошибся Уоррен Спектор, творя неподражаемый сюжет Deus Ex. Ошиблись все поклонники реализма в компьютерных играх, фанатевшие от надцатой реализации “Хеклера и Коха”. Почему-то оказалось, что для создания хита всего этого не нужно.

А что нужно? Может быть, просто вложить в игру душу, как это сделали хорваты? Позже станет ясно, что игра не завершена – рупь за сто, что умышленно. Позже появятся модные огнемёт и снай-



перская винтовка. Позже будут изощренные игры с гравитацией и архитектурой, три новых мира вместо одного и доработанный мультиплеер. Но то, что Serious Sam – веха в многолетней истории шутеров, стало ясно еще тогда, после выхода первой части. Он достоин того, чтобы каждый прошел его хотя бы один раз.

История создателей “Сэма” начинается аж в 1993 году, когда ребята впервые собрались вместе. С тех пор они трудятся на ниве игростроения, параллельно заканчивая обучение, а многие даже успели отслужить в хорватской армии. За первые три года они приобрели определенный вес в индустрии – выпущено три игры для платформы Amiga, одна из них, футбольный симулятор Football Glory, увидела свет и на PC в 1995 году. Затем хорваты обратили внимание на жанр шутеров, работая над переводом со все той же “Амиги” на PC одной хорватской RPG. А потом случился Quake 1 Test, и будущее Croteam стало ясным. Как сказал ведущий программист Ален Лавадач (Alen Lavadac): “Мы были очень впечатлены и немедленно начали работу с третьим измерением”. Компания сфокусировалась на производстве трехмерного шутера от первого лица, который мир встретит с таким восторгом спустя пять лет. На то, каким в итоге получился “Сэм”, немалое влияние оказали вкусы хорватов: так любимым занятием программиста Деяна Секулича (Dean Sekulic) было проходить Doom с одним пистолетом – сами понимаете, что могут создать такие маньяки. А что сейчас? Игра не отпускает своих создателей, недавно закончено портирование Serious Sam на Xbox, так что можно ожидать полномасштабного развертывания работ над третьей, заключительной частью саги о Сэме Стоуне (хорваты никогда не скрывали, что Serious Sam задумывался как трилогия). Сиквел? А сами-то вы как думаете, неужели без этого обойдется?

## Serious Engine

Движок “Сэма” должен разделить успех с ураганным геймплеем. В равной степени легко справляться с открытыми пространствами и катакомбами, без тормозов отрисовывать огромные стада шустрой инопланетной живности, поддерживать новейшие технологии (например, TRUFORM от ATI), уметь играть со спецэффектами – все это дорогого стоит. Поэтому Croteam, не стеснясь, предлагает его для лицензирования, считая этот движок не меньшим достижением команды, чем сама игра, а то и большим. Комплект из Serious Editor и Serious Modeller самые любознательные читатели уже могли оценить самостоятельно – он шел в комплекте с игрой. Так что, возможно, через несколько лет игры на Serious Engine станут не менее частыми, чем нынче – проекты, использующие труд программистов id или Epic.



# Venom / Codename: Outbreak

Разработчик	GSC Game World
Страна	Украина
Послужной список	WarCraft 2000 (1997), Cossacks: European Wars (2001) Cossacks: The Art of War (2002), HoveRace (2002), American Conquest (2002)
Рейтинг "Навигатора"	8.6



*Venom идеально соответствует духу настоящих тактических симуляторов: реальная физика, умные напарники... Общее впечатление – крайне положительное, местами до восторженного. Инопланетяне оказались настолько неразумны, что решили покорить Землю, и их ждет вполне заслуженная смерть, препарирование и плавание в банках с формалином в наизидание будущим вероятным захватчикам. Venom же, в отличие от пришельцев, ждет большое и светлое будущее.*

Павел Шумилов, №9(52)'2001

Venom – игра необычная, сумевшая соединить, казалось бы, несоединимое: удариться в научную фантастику, почти Хайнлайна, отринуть модную реалистичность оружия, экипировки и техники и при этом не скатиться к тривиальному шутеру "пятак за пучок", удержаться в жестких рамках combat simulation. Слить воедино игровой процесс серии Delta Force (ранних, еще не выродившихся ее представителей), ползание носом вниз по чернозему и снайперские войны на свежем воздухе с забавой совершенно другого рода – веселым бегом по узким коридорам и ураганной пальбой по противникам. Появиться на территории бывшего СССР – и не быть при этом квестом или плоской стратегией, добиться заслуженного признания на Западе. В общем, проект успешный, попавший в набор лучших игр от Джобса по праву сильного, а не по национально-территориальному признаку.

По поводу местоположения GSC Game World (кстати, все ли в курсе, что название компании произошло от инициалов ее лидера Сергея Григоровича?) до сих пор не утихают споры между специалистами. Впрочем, не пугайтесь, это споры лингвистическо-политические, касаю-

щиеся вопроса, как правильно говорить: "на Украине" или "в Украине", а офис компании из города-героя Киева никуда не делся.

Образовалась эта команда в 1995 году и сначала занималась заколачиванием стартового капитала – мультимедийные энциклопедии и тому подобные продукты, нас особо не интересующие. В 1997 году к ним пришел первый успех – некоммерческий (что, впрочем, не мешало пиратам бойко рубить на нем "капусту") проект Warcraft 2000 разошелся немалыми тиражами. Это, на первый взгляд, обычная total conversion показала талант разработчиков – старый добрый Warcraft, стандарт сетевых баталий стратегов всех стран и народов, заиграл новыми красками, стал намного удобнее и быстрее, изменился качественно. Пора было подумать о великих делах, и они не заставили себя долго ждать. В 2000-м году "Казаки" совершают невозможное:



## Deep Shadows

Говоря о разработчиках "Венома", нельзя обойти вниманием отпочковавшуюся от GSC Game World компанию Deep Shadows, решившую пойти своим путем под началом Сергея Забарянского, одного из главных создателей игры. Почувствовав в себе силы начать одиночное плавание, ребята отделились и в данный момент работают над экшеном Xenus. Действие перемещается из (не)вероятного будущего в наши дни, в Колумбию. Закрученная сюжетная линия, огромные уровни, тщательное моделирование оружия и взаимодействия многочисленных фракций – все это навеивает приятные мысли, игру хочется ждать. Что ж, как любит говорить Джобс, перезаряжая ружье, – один ствол хорошо, а два ствола – в два раза лучше. Возможно, мы, игроки, от этого разделения команд только выиграем.

эта историческая стратегия ворвалась на рынок, окучиваемый мастодонтом Age of Empires, и заставила-таки гиганта потесниться. Историческая достоверность, эпический размах битв, невиданный доселе, – сравните ограничение в 50 юнитов оригинальной AoE и 8 тысяч в "Казаках"!

Затем пришел черед 3D и жанра шутеров – и снова успех. Так что нынче киевляне – люди на мировом уровне известные, и замыслы у них под стать. Не будем трогать стратегическое направление, рассмотрим лишь непосредственно интересующие нас экшен-проекты. Это необычный шутер FireStarter – взбесившаяся машина виртуальной реальности, боевой тренажер для киберспортсменов будущего. Принципиально бесконечные респауны и единственная задача перед игроком – выжить в этом аду. Второй патрон в обойме GSC – ожидаемый нами с трепетом S.T.A.L.K.E.R., проект, inspired by Стругацкие и Тарковский. Он может (читай – должен) стать уникальным творением (читай – шедевром). Зона, сталкеры, аномалии, реальная экономика и охота за артефактами, очеловеченный искусственный интеллект и графика, в которую трудно поверить. Но мы верим.



# От советского информбюро

*Продолжая тему, кратко расскажем и о фаворитах годичной давности. У них за год тоже произошло много всего интересного.*

## 1. Carbon6 Entertainment

Традиционно начнем боевую сводку с Американа МакГи. Маэстро за последний год практически не подавал признаки PR жизни. В одном из интервью он упомянул, что Carbon 6 занимается не только разработкой игр, но и также “берет шефство” над начинающими командами разработчиков, чтобы создавать вполне конкурентоспособные вещи и потом сбывать их издателям. Всего на данный момент таких проектов у Carbon 6 пять, не считая их собственной игры – American McGee’s Oz. Да-да, год назад мы угадали, что следующей жертвой злого сказочника будет “Волшебник страны Оз”! МакГи, как выяснилось, планирует целую серию альтернативных сказок. “Алиса” была в этом цикле третьим томом, а “Оз” будет первым. Сюжет игры берет за основу страну Оз и некоторых ее обитателей, но не главных героев, то есть не ждите в главной роли сумасшедшей девочки Элли с пустым взглядом и псом-оборотнем Тотошкой на поводке. Действие в American McGee’s Oz будет происходить задолго до того, как туда прибывают герои книги, да и место действия избрано в иной части страны. Известно также, что это будет стопроцентный TPS, а графической основой игры станет Unreal Warfare.

## 2. Raven Software

Пункт два – орденосная Raven, выполнившая и перевыполнившая план по выпуску игр. В активе команды два чрезвычайно броских новых шутера этого года – Jedi Outcast: Jedi Knight 2 и Soldier of Fortune 2: Double Helix. В ближайший

год, а то и не один, эта компания будет корпеть над Quake 4.

## 3. Shiny Entertainment

В судьбе Shiny Entertainment тоже изменения – она перешла от тонущей Interplay к Infogrames. Но проект делает все тот же – Enter The Matrix по мотивам популярного фильма. Выход игры назначен на время мировой премьеры The Matrix Reloaded. И, значит, речь идет о начале июня будущего года.

Сколько-либо полной информации по игре все еще нет – она должна появиться вместе с первыми рекламными поползновениями Голливуда. А вся секретность из-за того, что игра будет напрямую связана с некоторыми моментами второй части фильма. Но, в то же время, разработчики уверяют нас, что это никакой не рекламный продукт, а совершенно самостоятельная игра, разработка которой курируется лично братьями Вачовски.

## 4. ION Storm

Без особых изменений.

О Vore-3 новостей мало, Deus Ex 2 уверенно движется к релизу. В сиквеле популярного киберпанкового stealth-action/RPG будет значительно улучшена графика и физика, а также безжалостного вычищены все скрипты, ограничивающие свободу игрока. Сюжет, развивающийся через 20 лет после событий оригинальной игры, будет кишеть правительственными интригами и темными делишками мегакорпораций. Биокборги, имплантанты и абсолютное оружие против человечества прилагаются.

## 5. FASA Interactive

На голову FASA Studios (именно так теперь официально именуется отделение Microsoft, ответственное за игры по мотивам Battletech) в последнее время свалилось немало новостей. Наиболее кардинальная, безусловно, это разделение ба-

зовой настольной системы на классическую и новую под названием Mechwarrior: Dark Age. Впрочем, перемены на стабильной деятельности студии не отразились.

Со времен выхода четвертой серии Mechwarrior работы не прекращались. Ребята подготовили традиционный аддон под названием Black Knight, выпустили два дополнительных пака с мехами, оборудованием и картами и полностью переключились на Mercenaries. Этот проект намеревается стать воплощением старой одноименной игры (еще на движке MW2) в новой идейной и графической оболочке.

## 6. Legend Entertainment

Unreal 2: The Awakening – пример серьезной и углубленной разработки. На данный момент об игре известно уже практически все – сюжет, персонажи, оружие. Большинство работников зарубежной прессы даже успело по 3-4 раза ознакомиться с альфа-версией игры. А на движок Unreal Warfare все насмотрелись еще в UT 2003, хотя и не исключено, что к моменту релиза U2 его модифицируют.

## 7. Io-Interactive

А вот датчане решили сыграть на патриотических чувствах... американцев. Мультиплатформенная Freedom: Battle for Liberty Island развивает популярный на Западе сюжет захвата покойным Советским Союзом маленькой суверенной державы Соединенные Штаты. Время действия – “холодная война”, место действия – оккупированный Красной Армией Манхэттен. Герой, естественно, обыкновенный американский парень. Видимо, в процессе создания второго “Хитмана” разработчики настолько прониклись советской темой, что решили развить проблему во всей полноте. Готовьте винтовки, господа!

## 8. CS Team

Несмотря на кажущееся затишье, CS-сообщество пережило немало потрясений за последнее время.

И, прежде всего, Counter-Strike: Condition Zero весь год компостировал мозги преданным фанатам. Valve и Sierra клятвенно обещали выпустить его в феврале, потом в августе, потом в ноябре, теперь в анонсах фигурирует смутное “I квартал 2003-го”... Между тем на майском E3 Sierra не демонстрирует CS:CZ на своем стенде и даже не публикует новых скриншотов. И никакой причины для задержки так ни разу и не названо! По Сети поползли ехидные сравнения судьбы CS:CZ с Team Fortress 2, хладный труп которого не так давно тихонечко вынесли из задней двери офиса “Сиерры”.

Несмотря на все перипетии с CS:CZ, сам Counter-Strike продолжает цвести и пахнуть, а cliffe и Gooseman по-прежнему трудятся на благо любимого детища.

В апреле этого года свершается маленькая революция – выходит очередная версия CS за номером 1.4. Именно в этой







версии авторы решили задушить всю аркаду в CS. Главным и самым неоднозначным изменением стала новая физика. Теперь после очередного прыжка скорость игрока падала практически до нуля. Это убило не только bunny hopping (“распрыг”), но и прыжки в целом. Несмотря на многочисленные протесты со стороны игроков и аргументы, что силы инерции некуда после прыжка деться не могут, авторы остались непоколебимы в своем решении. Ну а значительное уменьшение точности оружия во время бега сбило всю динамику. Вышедшая в середине июля версия 1.5 только закрепила все эти нововведения. Все недовольные любители аркады в CS либо так и продолжают играть в версию 1.3, либо приступили к написанию множества плагинов для АдминМода и МетаМода, которые возвращают ситуацию с прыжками в исходное состояние.



В прошлом году мы дико прокололись, поместив в журнал какую-то крокозябру из Unreal 2 вместо фотографии создателя CS Минха Gooseman’a Ли. Исправляемся – вот фотка!

## 9. Looking Glass

См. п.4

## 10. Digital Anvil

Еще один пример затяжной разработки показывает Digital Anvil со своим Freelancer’ом. Релиз в очередной раз перенесен на начало 2003-го года. Ожидается, что эта мега-эпопея, повествующая о нелегкой жизни волонтера в поделенном между пятью Домами космосе, затмит собой всех и вся.

## 11. Monolith

Да, Monolith долго готовилась и собиралась с силами. Не один год ушел на разработку и доведение до ума инструментария LithTech. Не сразу осмелели дизайнеры, сменив робкие попытки сде-

лать что-нибудь из категории “золотая середина” на уверенную поступь в мире вдохновенных экспериментов. Но как только компания смогла нащупать твердую почву, дела пошли в гору!

В новом тысячелетии Monolith уже выпустил две отличнейшие игры: Aliens vs. Predator (по роковой случайности не попала в нашу славную дюжину) и NOLF 2. LithTech уверенно растет над собой и остальными – теперь это уже реальный конкурент как минимум Unreal Warfare. В вопросе же игрового дизайна конкурентов подобрать вообще сложно – все смотрят и учатся.

В данный момент на повестке дня у Monolith два крупных проекта. Это Tron 2.0, о котором читайте превью на следующей странице, и амбициозная MMORPG The Matrix Online! Для второй игры уже создается эксклюзивный движок LithTech Discovery, специально заточенный на то, чтобы вместить в себя



весь мир “Матрицы” целиком и полностью, во всем его необъятном размере и невообразимом многообразии. Естественно, как и в случае Enter The Matrix, разработчики то и дело катаются в Австралию, смотрят монтажи The Matrix Reloaded и попивают чай с братьями Вачовски, обсуждая очередную игровую фичу. А самой главной фичей в игре, судя по всему, будут захватывающие бои в стиле кунг-фу, тщательно приправленные разнообразными трюками и спецэффектами. В общем, нам есть что ждать от этих ребят. Как сказал CEO Monolith Джейсон Холл (Jason Hall): “You will not be disappointed”. Принимая во внимание последние успехи Monolith, стоит поверить.

## 12. Ritual Entertainment

Честно говоря, для нас так и осталось загадкой, чем же занимались два года Левелорд сотоварищи. Но мы точно знаем, чем они занимаются сейчас. Они взялись за сиквел лучшего FPS двухтысячного года StarTrek Voyager: Elite Force! Очередные злоключения Hazard Team в виртуальной вселенной работы Q3 Engine ожидают нас к концу 2003 года.





# Tron 2.0

Издатель	Disney Interactive <a href="http://www.disneyinteractive.com">http://www.disneyinteractive.com</a>
Разработчик	Monolith Productions <a href="http://www.lith.com">http://www.lith.com</a>
Жанр	FPS
Дата выхода	1 квартал 2003 года
Сайт игры	<a href="http://www.tron20.net/">http://www.tron20.net/</a>
Наш сайт	<a href="http://www.gamenavigator.ru/games/game2986.html">http://www.gamenavigator.ru/games/game2986.html</a>
Смотрите на диске	Скриншоты

*К кино нужно относиться не как к куску жизни, а как к куску торта.*  
**Альфред Хичкок**

Несмотря на то, что диснеевский Tron, вышедший на большой экран аж в далеком 1982 году, был далеко не блокбастером, популярность он завоевал немалую. Еще бы: на самой заре компьютерного игрового строения Disney вдруг снимает фильм о киберпространстве, о злых и добрых программах-людях, о великом программисте, создавшем технологию оцифровки людей, и влипшем в передрагу геймере, очутившемся в недрах своей игровой машины. Однако вышедший в начале восьмидесятых фильм мало кто тогда смог понять и оценить — слишком далеки от простого народа были показанные в нем проблемы. По продажам кинокартина даже не побила созданную по ее мотивам игру. Только со временем Tron обрел своих многочисленных поклонников. И теперь настало время воскресить былую идею и даже отчасти воплотить ее в жизнь.

## Вы будете ТРОНуты

Пока сама Disney ваяет сиквел двадцатилетней картины — Tron Killer App — хорошо зарекомендовавшей себя в кинобизнесе Monolith совместно с Disney Interactive было поручено разработать игрушку на основе оригинального Tron. Однако Tron 2.0 нисколько не повторяет сюжет фильма. События игры развиваются через 20 лет после окончания истории с Флином, попавшим в киберпространство и вынужденным сражаться со злой компьютерной про-

граммой Master Control Program. Теперь на месте Флина очутится сын создателя Трона — Джет Брэдли. Дело в том, что через два десятка лет после драматических событий кинокартины, программист, создавший ту самую программу “Трон”, Алан Брэдли был похищен очень злой и могущественной корпорацией fCon, затеявшей, само собой, очередное порабощение всего белого света. Используя технологию оцифровки людей, которую создал Алан, fCon собралась наводнить мировые компьютерные сети беспощадными кибертеррористами, которые поставят наконец непокорную Землю-матушку на горю. Но fCon не учла, что Джет с таким вот наглým порабощением своего родителя вряд ли согласится. Юный программист оцифровывает себя и отправляется в киберпространство на спасение отца.

## Виртуальное безумие

За минувшее со времен приключений Флина время мировое киберпространство порядком изменилось. Появились файерволлы, карманные компьютеры, бесчисленные сервера и базы данных и, конечно же, интернет. Диски — основное оружие путешественника по кибернетическим мирам — все еще в ходу, но арсенал игрока был дополнен и еще двенадцатью видами оружия. Причем, по мере продвижения по тридцати уровням игры, Джет будет постоянно совершенствовать свои навыки владения оным. Тот же диск, который в начале игры является незатейливым средством обороны, к концу ее уже сможет защитить героя от самого опасного прохиндея. А все благодаря прокачке соответствующего умения. Совер-



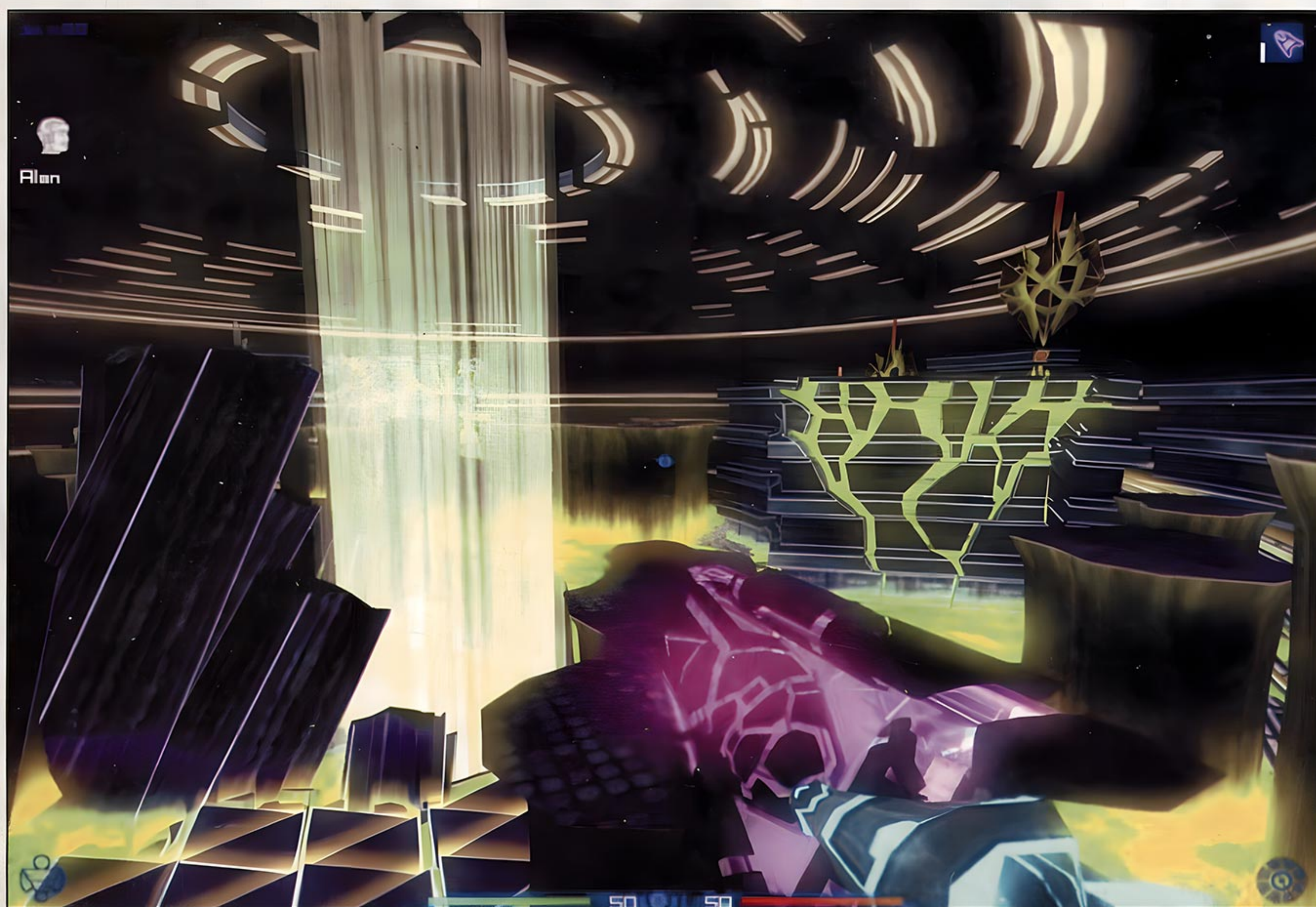
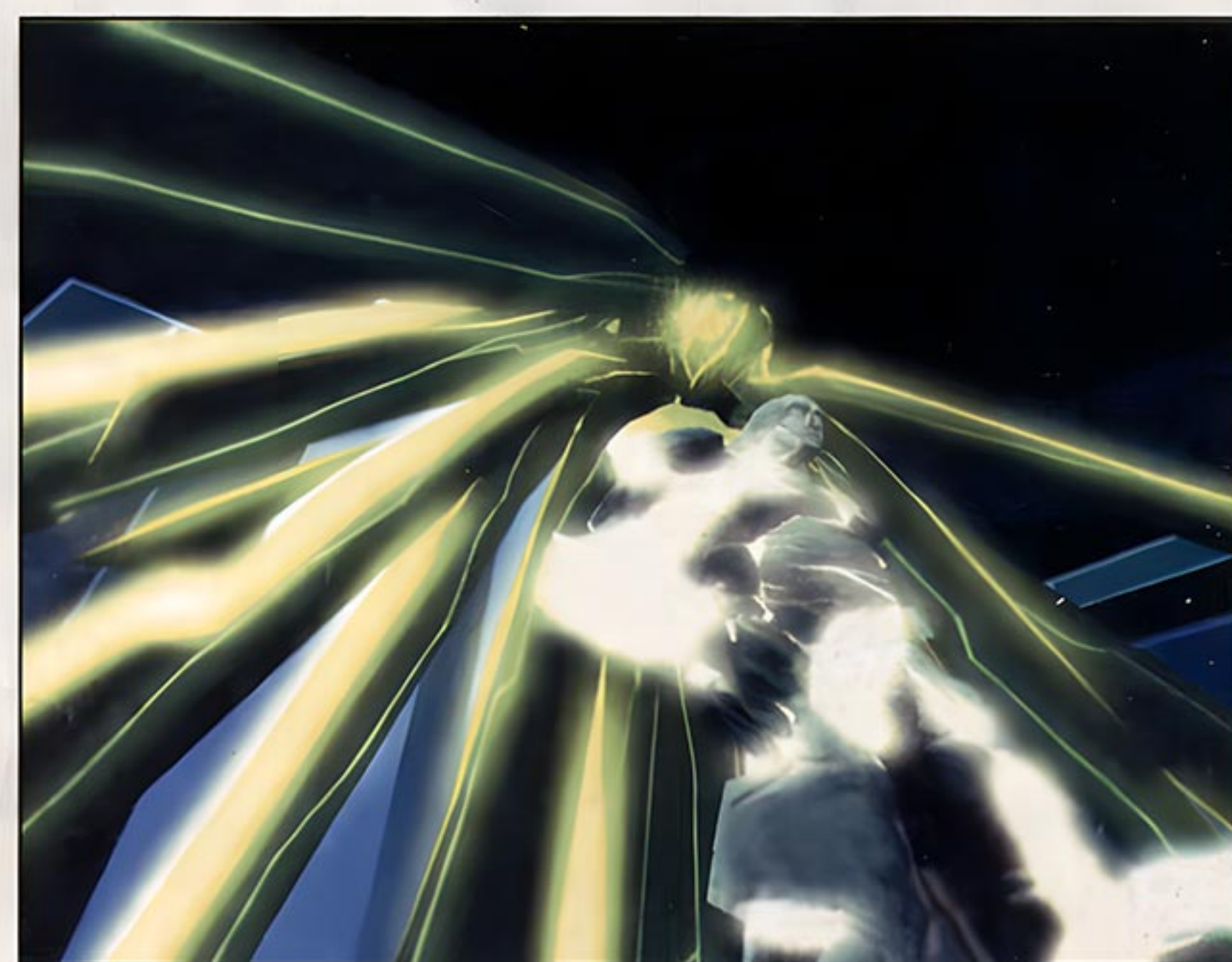
шенствованию могут быть подвергнуты и такие параметры, как энергия и уже знакомые по NOLF 2 здоровье, скорость, аккуратность и так далее. Таким образом, обкатанный на последнем творении Monolith ролевой элемент будет внедрен и в ее следующее детище.

Создатели Tron 2.0 не забыли и известные по фильму гонки на Light Cycles. Для обновления дизайна этих девайсов даже пригласили человека, некогда создавшего Light Cycles для оригинальной кинокартины. А LithTech для такого дела специально напрограммировала новую физическую модель, которая будет все эти гонки добросовестно обсчитывать. Monolith вообще основательно подошла к воспроизведению кибермира игры. Совместно с nVidia был специально для Tron разработан эффект неоновой свечки, который придаст еще большее сходство игре с ее кинопрототипом. Между прочим, в 1982 году эти многочисленные галереи рисовались от руки!

## Новые приключения протоника

По словам Monolith, большое внимание в Tron 2.0 было уделено и онлайн-режимам. Кроме типичных для FPS Deathmatch и CTF, в игру внедрено и новое развлечение — Gladiator Arena. В этом режиме игроки будут пробовать свои силы в соревнованиях, сходных с теми, в которых когда-то участвовал Флин. Причем в мультиплеере будет очень активно использоваться диск — по сути, аналог Lightsaber из Jedi Outcast. Точно так же им можно ставить блок и, бросая, поражать противника на расстоянии. В Tron 2.0 будет и поддержка различных модов.

Осталось лишь упомянуть о традиционно сильном для игр Monolith AI, море скриптовых сценок и, конечно же, свойственном всем играм компании юморе. Нехитрый расчет показывает, что нам следует ждать очередной хит. Вы же знаете, они это умеют.





# Часть III Action Europe

Во всех частях земного шара имеются свои, даже иногда очень любопытные, другие части.  
Козьма Прутков

Идея проанализировать игродельческую активность Европы пришла в голову случайно. Во время игры в Medieval: Total War. Потом мы стали обсуждать возможность такого материала и с удивлением обнаружили потрясающий факт – а ведь Америка-то сдает позиции! Год назад в дюжине лучших экшен-игр (а экшен – самый популярный жанр!) были сплошь американские игры. От Европы выступали только датчане со своим "Хитманом". Теперь взгляните на географию новой дюжины лучших. Чувствуете, куда смещается центр игростроения?! Даже если допустить, что мы предвзяты и, к примеру, добавить в список "Вольфа" и AvP2 – все равно перевес будет за Европой. И это приятный факт. Внушающий оптимизм и вызывающий желание ударным девелоперским трудом закрепить первенство Старого Света.

Составляя данную карту, мы перелопатили массу источников и на основе обобщенных сведений решили разделить страны на четыре условных категории.

Первая категория – элита. Страны-производители игр, упомянутых нами в дюжине лучших – 2001. С этой категорией было проще всего.

Вторая категория – "наступающие на пятки". Страны со славными игродельческими традициями, случайно не попав-

шие в первую категорию.

Таких стран мы обнаружили всего три: Дания (Hitman), Швеция (множество успешных игр в этом году, включая Battlefield: 1942) и Германия (тут длинный список названий можно привести).

Третья категория – "сытая стабильность". Сюда, например, вошли Нидерланды. Страна благополучная, безусловно, играющая, даже проводящая киберспортивные чемпионаты! Но сама игра почему-то не делающая. Голландцам принадлежит одна-единственная стоящая игра – Age of Wonders. Да и то стратегия.

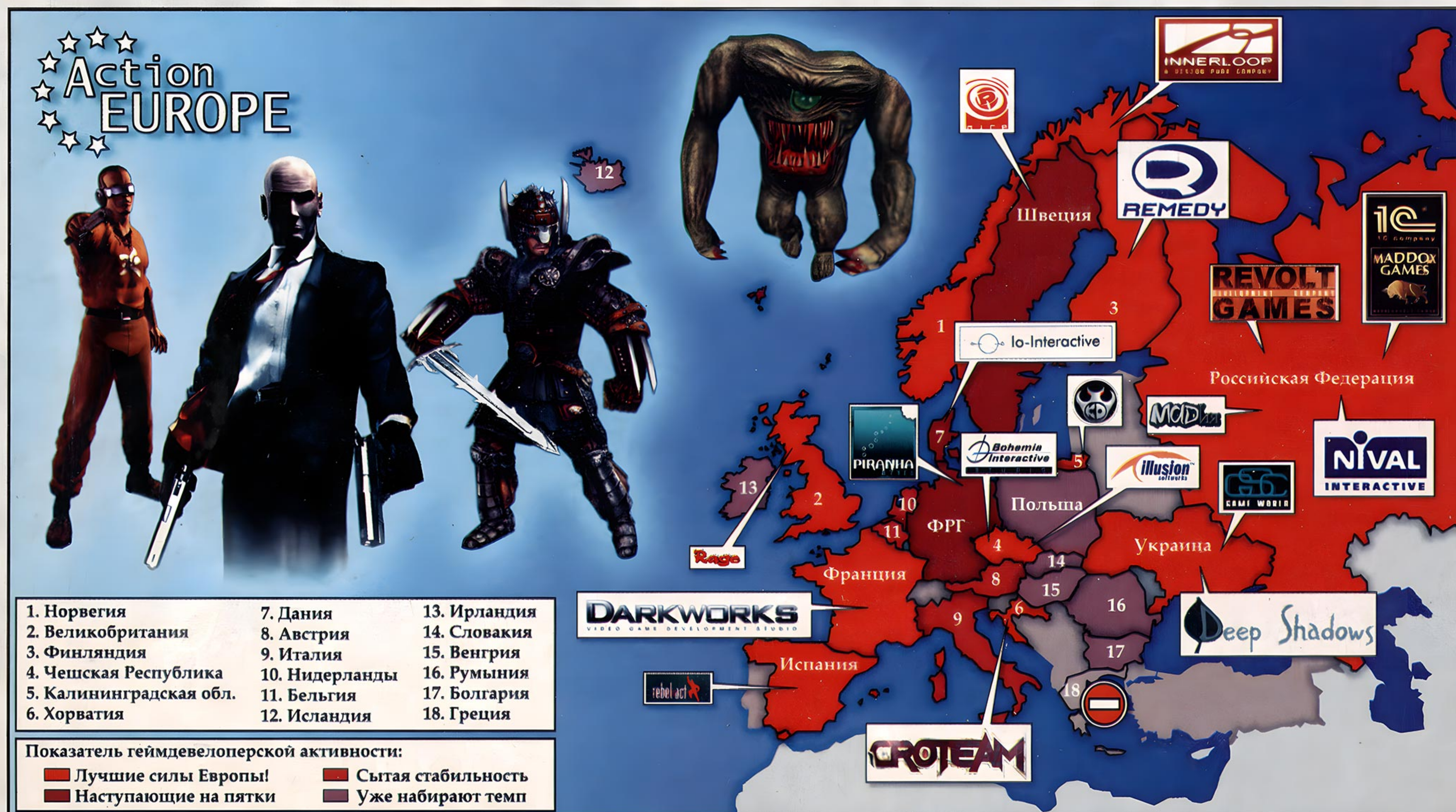
И, наконец, четвертая категория – набирающие темп страны, которые хотя



Хотя экшн голландцы делать и не умеют, но вот толк в... стратегиях знают!

еще и не сделали чего-то выдающегося, но в скором времени могут сделать. К примеру, в Польше есть Techland; в Словакии подаются надежды проекты Call Sign: Charlie и SPECNAZ: Project Wolf; даже в далекой Исландии делают EVE – довольно привлекательный онлайн-космосим. В общем, все эти подающие надежды страны мы собрали в четвертой категории. Вроде никого не забыли. А если заметите в нашей карте какую неточность – пишите.

P.S. Артельный почтовый ящик: artel@gamenavigator.ru





# Почта

Каждому геймеру по геймеру,  
каждому одинокому геймеру по  
достойному AI.

Лексин Роман aka Zeliboban

Первым делом – самолеты, ну а девушки – глубоко потом. Приветствую вас, незаменимые мои! Вот и подошел к завершению очередной год, подаривший нам так много различных игр, ожиданий, разочарований и новых кумиров. И хотя праздновать Новый год мы будем только в следующем номере, уже сейчас в воздухе живет ощущение чуда и декабрьских рождественских релизов. Надо признаться, что вы порадовали меня не меньше в этом месяце: письма получились на редкость серьезными и интересными, я бы даже сказала – философскими. Что ж, будем надеяться, что это тенденция не прервется, и в следующем номере мы получим столько же жарких дискуссий и волнующих тем для обсуждения, как и в этот раз.

## Игра для профи (продолжение дискуссии, начатой в № 8/2002)

Ну что ж, никак не утихает в вас желание обсуждать тему профессионализма в играх. Ну, да мне не жалко: нравится – обсуждайте.

Разработчикам при создании игр на профессионалов ориентироваться нужно, но это должно зависеть от того, какой результат нужен разработчикам. Ведь можно сделать игру, простую в управление и не требующую особого мастерства от игрока, но она займёт достойное место, к примеру, за счёт захватывающего сюжета и отличной графики, и я думаю, что многие профессиональные геймеры в такую сыграют. Не для того, чтобы оттачивать своё мастерство, а чтобы просто расслабиться. И по этому игры без особых наворотов (Для всех, а не только для профи) должны иметь место в игровой индустрии.

И совсем другое дело когда разработчики хотят сделать игру супер класса, игру которая станет эталоном в своём жанре, которой будут подражать, в которую геймеры будут играть не один месяц, и в которой совершенству геймера почти не будет предела, в общем игру для настоящих профи. Такую игру сделать крайне сложно, создание такой игры требует огромных моральных и денежных затрат, и такая игра должна совмещать в себе всё лучшее, что было в этом жанре до нее и соответственно привносить в жанр множество новаторских идей. И ведь только на таких революцион-

ных играх держится весь игровой мир, на играх для настоящих профессионалов.

За один из примеров игры для профи можно (нужно) взять WarCraft3 – Вот так нужно делать стратегии! Вот где как, а в сетевых боях варкрафта когда выясняется кто круче, ты или противник, уж точно всё зависит от мастерства игрока, от его профессионализма. Как говорится: широкий простор для мечты и для Гейма нам открывают Варкрафта поля!

Илюха aka ILJ

Ну вот, пошли дифирамбы... Разработчики добиваются одной цели – создать игру, которая будет интересна большинству игроков. Это у издателей цель другая – продать как можно больше. Принимая во внимание довольно средний уровень играющего народа, они обязаны-таки ориентироваться на общую массу, оставляя простор для совершенства у некоторых отдельно взятых личностей, которым непременно нужно достигнуть мастерства. Итак, подводя промежуточный итог дискуссии – Игра должна быть простой по форме и глубокой по содержанию. Следующее письмо позволяет нам посмотреть на проблему профессионализма в играх совсем с другой стороны:

В прошлом письме на эту тему (“Игра для профи”, номер 8 за 2002) я говорил про “сложные игры”. Теперь давайте подойдем к вопросу с другой стороны – игры для новичков.

Лично вам, уважаемая Редакция, какая игра больше понравилась – Operation Flashpoint или Secret Service: In H.A.R.M. Way? Battlefield 1942 или Operation Blockade? DeusEx или Duke Nukem: Manhattan Project, в конце концов? И после этого вы скажете, что разработчикам нужно ориентироваться на новичков? Что было бы, если бы на каком-нибудь Q3-турнире стали ориентироваться на ньюбаев? Я вам скажу – “В турнире может принять участие любой желающий. Опыт игры – меньше месяца, коэффициент IQ – меньше 40...” и т.д. Того и гляди, еще и читы разрешат... Представьте – стоят два имбицила, оба с god’ом, и стреляют друг в друга из ракет ланчеров... Ужас.

Новички должны учиться в туториалах, битвах с ботами, тренингах – где угодно. А если человек хочет расслабиться... Поиграйте в “косынку”. Расслабляет...

R.

“Упорство в отстаивании собственной позиции не может не вызывать уважение, однако свидетельствует об определенной узости восприятия”. Цитата, не помню чья. Разумеется, если брать турнирно-соревновательную составляющую, то для этих целей нужны более сложные игры – хотя и это не совсем верно: шахматы нельзя назвать сложной игрой, однако действительно научиться играть в них непросто. То же самое и в компьютерных играх – есть уровень мастерства, который достигается как в простых играх, доступных любой секретарше, так и суперзамороженных, где без поллитра/мануала не разберешься. Лучший пример – вечный “Сапер из окон”. Игра простая, а турниры по нему проводить на ура можно. Речь идет все-таки о том, чтобы игра была понятна в освоении, а степень мастерства зависит только от стремления игрока.

И, кстати, я лично с удовольствием бы пронаблюдала за турниром, который описал R. Такой фан ни за какие деньги не купишь!

## Вопросы и предложения

...Предлагаю ввести раздел “Вопрос-ответ”, в котором ведущий раздела отвечал бы на поставленные читателями вопросы... Эврика!!! Я знаю, как добавить еще читателей к и так большому списку! Грубый пример: допустим, я в первый раз читаю ваш журнал. Дохожу до страницы, с которой начинается эта самая рубрика, и вижу, что такие же “чайники”, как и я, задают Ведущему вопросы, не боясь услышать или прочитать в свой адрес нечто вроде “ну ты тупооой!” и “я это умел, когда еще под стул пешком забегал”. А еще я, как и n-ное количество народу (где n – это кол-во экз.), вижу, как умный и всезнающий (вследствие чего и многоуважаемый) Ведущий грамотно и понятно разъясняет обстановку и дает полный и развернутый ответ, как настоящий навигатор. Между прочим, это тоже увеличит объем журнала. <...>

Вы совсем забываете про начинающих и “профессиональных” чайников и тех, кто недалеко от них убежал. Я, например, сижу за компом всего два года по полтора-два-четыре часа в сутки (да и то не каждый день), с декабрьского номера за 2001-ый год постоянно читаю “Навигатор”, и до сих пор не добился ответа на вопрос “что же это за слово такое загадочное – ИМХО?” Я спрашивал у вас об этом и в прошлом письме. Но речь не только об этом “ИМХО”. Я пытаюсь акку-



ратненько забросить камушек в ваш огород, на грядку с письмами от Димона и Aleksey1989, с которыми я полностью согласен. Вы обещали в том же номере, что будет на компакте страничка для новичков, но, видимо, дальше обещаний дело не пошло. <...>

Кири

Все мы когда-то начинали осваивать компьютер, и у большинства возникали те самые вопросы, о которых упоминает Кири. Но через некоторое время вопросы исчезали сами собой — где-то приятели подсказывали, где-то в журналах информация мелькала. И вот теперь вы уже более знающий, более требовательный геймер со стажем, а вам до сих пор приходится читать в журнале ответы на простенькие, хотя и очень важные для кого-то вопросы. Отвечаю сразу же и на вопрос №2 — в Навигаторе в свое время была статья, посвященная интернет-сленгу, где описывались аббревиатуры (в том числе и упоминаемое ИМХО). Но прошло какое-то время, добавились новые читатели — и вот нам необходимо снова повторять эту информацию. Возможно, имеет смысл публиковать на диске ежегодно подборку таких “либевовских” статей, возможно, стоит не обращать внимание на крики о помощи — ведь рано или поздно ответы на все вопросы найдутся, не из Нави, так еще где-нибудь. Но это как-то негуманно будет, согласитесь. А с другой стороны, также негуманно заставлять наших постоянных читателей в который раз получать давно известную им информацию. Ведь даже одна страничка в журнале, которая тебе не интересна, портит все впечатление. По-моему, выход один — старые номера Навигатора. Выложить их на диск, чтобы читатели знали, где и какую информацию искать. ИМХО (“по моему скромному мнению” — в вольном переводе с английского), это будет лучшим решением проблемы.

#### В стремлении к Цели...

Заявленная в последнем номере Навигатора тема для рассуждений сподвигла меня на очередную эпистолю.

Роль и место сюжета в игре. Сразу хочу оговориться, что из нижеприведенных размышлений я исключаю всякого рода “мясные” игры: Quake, etc.

По двум причинам; я не любитель подобных игр, — это раз. И, как следствие, я не обладаю достаточным игровым опытом в этом жанре, для того, чтобы рассуждать о сюжете в подобных играх.

Продолжаем по теме. На сегодняшний день, к сожалению, компьютерные технологии не в состоянии предоставить нам возможность

творить сюжет в игре по своему вкусу, так чтобы как в жизни. Хотя и в жизни мы не в силах творить сюжет своего существования по собственному хотению и без всяких ограничений. Поэтому до сих пор различные настольные игры, Magic, AD&D и проч., пользуются стабильно высоким спросом. Предоставляя вселенную и необходимый инструментарий, они позволяют разыграть самые фантастические сюжеты, невозможные не только в жизни, но и в рамках компьютерной игры. Поэтому, для многих фанатов, PC-games хотя и forever, но все же тесноваты. И рядом с полкой, заваленной дисками часто можно найти шкатулку с Магией.

Однако, отвлекся. А мысль моя на самом деле проста. Недавно пришлось мне перекопать диссертационный зал Ленинки, так там лежат тонны диссертаций, так или иначе изучающих вопрос смысла жизни. А его все нет. Вернее, может и есть, но он пока не найден и не утвержден на эту роль. Поэтому! Сюжет в игре предоставляет человеку Цель. Пусть эта Цель не слишком долговечна, но ее так не хватает в человеческой жизни...

Анатолий Вугман

На самом деле, несмотря на некоторую сумбурность, Анатолию удалось донести безумно красивую и интересную мысль: а что если попробовать проанализировать игры с точки зрения их целесодержания? С одной стороны, у нас есть игры на достижение или на обыгрывание — это практически все симуляторы, а также “мясные” игры. В них нет серьезной конечной цели, но ставится довольно много сиюминутных задач (выиграть, обогнать, убить и т.д.). С другой стороны — “сказки”, где цель четко ориентирована на придуманный заранее сюжет. Т.е. вы, конечно, можете выбрать лучника, волшебника или рыцаря с мечом, но цель одна — спасти принцессу. Т.е. можно представить игру, в которой вы решили забить на принцессу, а вместо этого захотели стать главой гильдии воров, переметнуться на службу к темным силам или стать лучшим ассасином континента. Цель вы придумываете себе сами, а потом долго и с удовольствием трудитесь над ее реализацией. Нечто подобное есть в онлайн-овых RPG’шках, но там вы тоже ограничены рамками мира. Только не стоит забывать, что пока мы выполняем игровые Цели, многие возможности реальной жизни проходят мимо нас. Так что особо не увлекайтесь.

Здравствуй, Андрей! (а также все те, кто читает это письмо :))

Честно говоря, я с вами не совсем согласен. По поводу вымирания РПГ от первого лица. MM9 и Wiz8 полу-

# Теперь с НОВОСТЯМИ игрового мира!

#### Твои персональные:

- Новости
- Поиск
- Программа ТВ
- Открытки
- Игры
- Гороскоп
- Откаты
- Анекдоты

[www.person.ru](http://www.person.ru)

#### Коммерческий отдел:

тел./факс +7 (095) 790-42-41

[sales@person.ru](mailto:sales@person.ru)

<http://www.person.ru>



чилились хорошими играми и играли в них не только хардкорные фанаты предыдущих частей (как ваш покорный, а и т.н. "молодое поколение", только-только отошедшее от Диаблы. И народу нравилось (скольких ни спрашивал - на вопрос "Как?" отвечали (чаще всего) "Круто!"). Вы считаете, что будущее - за отдельным модулем битвы. То есть, если я встречаю группу монстров, меня тут же кидают в отдельный экран (в изометрию, как это было в gold-боксах, или еще куда-нибудь и начинается действие. А если монстров много и все на экран не лезут? Допустим, впереди - толпа гоблинов экрана на два, а за ней - какой-нибудь маг. Естественно, я буду сразу же валить чародея.

Однако, чтобы до него дорваться, мне надо будет вынести всю толпу. Или обойти ее. А как обходить, если я ограничен экранными рамками? Допустим, экран боя можно вращать, и вообще границы экрана на бой влияния не оказывают. Тогда, имхо, замучаешься скроллить картинку боя туда-сюда, чтобы выделить этого колдуна (скажем, как объект для применения чего-нибудь убивающего). И вообще, это получается БГ, реализация боя в котором мне не понравилась совершенно - именно из-за многочисленности монстров, ограниченности игрового экрана и необходимости постоянно следить за каждым чаром (чтобы маг не дай бог не убежал в лапки к какому-нибудь берсерку). Пауза спасала лишь отчасти, причем давить на паузу приходилось чуть ли не постоянно...

В ММ есть реалтайм и это хорошо, так как маленькие стычки с небольшими монстрами не превращаются в нудные походные "по-

единки" с заранее известным исходом (что меня лично убивало в Wiz8).

Зажимаешь клавишу атаки и маневрируешь, отстреливая мелкоту. Да и боссов тоже было выгоднее мочить издалека - пока он за партией бежит, его уже можно из луков пострелять, магией побить. А в визардрах он все равно подойдет и отоварит по башне. Потому как маневры там сделаны даже отстойнее, чем в БГ. (Сначала ждем, пока все монстры совершат свой ход, получаем люлей по полной программе, затем "маневрируем", трусливо прячась за стенку или перезагружаясь, если успели убить. Великолепно :))

В итоге: в ММ отлично сделан реалтайм, похуже - пошаговый бой (из-за того, что невозможно точно определить, по какому именно противнику ударит мой чар... хотя в ММ9 это частично можно было определить с помощью "прицела"). В Wiz'ах пошаговка лучше, чем в ММ, хотя о ее недостатках тоже можно долго говорить (и первым пунктом пойдет вышеописанное маневрирование). Альтернатива такая: по умолчанию предлагается реалтайм а-ля ММ, если очень хочется - нажимаешь "ентер" и переходишь в пошаговый, как в Wiz'ах. Мне тоже не совсем нравится, что группа обсчитывается, как точка... что ж, зато все чары на одной панели, никто никому не убежит :)

А может я в корне неправ? :)

Спасибо за внимание

Сергей aka AramoN

Приветствую, Сергей!

Наверное, мне нужно более четко выражать свои мысли. Я главным образом упираю на то, что не столько партийные (именно партийные и только партийные) ролевые игры с видом

от первого лица обречены на вымирание, но на то, что боевой режим в них не может оставаться таким, каким он был десять последних лет, - с минимальным изменением интерфейса.

Ибо это порождение технических проблем, уже решенных, и в наше время такой подход суть анахронизм.

Если разработчики последуют моему совету (гм, впрочем, кто я такой, чтобы к моим советам прислушивались), то они должны будут создать такой отдельный модуль, в котором не будет для игрока проблем, связанных с отслеживанием персонажей и реализацией тактических ходов.

Им, разработчикам, за это платят деньги. Если у них не получается (и описанные вами проблемы с BG имеют место быть, и значит, еще есть пространство для развития), то это их (разработчиков) проблемы, на которые надо указывать.

Кстати, обратите внимание: то, как Вы положительно характеризуете ММ9 ("Зажимаешь клавишу атаки и маневрируешь, отстреливая мелкоту"), на самом деле не лучшим образом говорит о боевом режиме, приближая его к подвергаемому остракизму дьяболизму. Комбат должен позволять игроку за счет своего умения побеждать более сильных противников, и, если это умение будет заключаться в навыке маневра и боя в реальном времени (более свойственного игрокам в шутеры), а не в тактическом мышлении, это, по-моему, не очень правильно.

В любом случае рад, что статья вызывает мысли, пусть и не согласующиеся с моими (в конце концов, мнение у каждого свое, и я почти убежден, что мое не есть самое правильное). Спасибо за отклик.

С уважением,  
Андрей Алаев

**Официальный  
Портал  
игры**

**www.sudden-strike.ru**

Архив Военной литературы  
Исторический Форум  
Все об играх серии "Противостояние"  
Энциклопедия Истории Второй Мировой войны  
Самый крупный в рунете Архив Фронтовых песен (больше 450)  
Игровой сервер и т.п.

**Противостояние 4  
Sudden Strike 2**

*Нам и нашим дедов и прадедов посвящается...*

**Боевое  
Виртуальное  
Подразделение  
(USSR)**



### Манчкины в волшебных мирах

Эн Таро Адун, редакция "Навигатора"!

Речь пойдет о не очень приятном моменте. Я о манчкинстве в Online RPG.

Читая статьи об Ультиме, КаждомКвесте (или ВездеКвесте, или ВсегдаКвесте, я сам еще не понял, что такое EverQuest) и Темных летах Камелота (что, геймера кульные, русские буквы слух режут?), везде слышишь одни цифры - скилл-кап 225, 50 хелсов и т.д.. А частое упоминание цифр в RPG - это что? Какая математика, вы о чем? На самом деле это - первый признак манчкинства! Не орите вы на меня так, объяснить дайте!

Помнится, давным-давно купил я игрушку Меч и Магия 6. Я настолько погрузился в мир Энрота, что забыл обо всем, и единственным числовым показателем, которым я пользовался в игре, был золотой запас, который всегда был ровно в три раза меньше, чем я того желал. О жизни и мане я судил по столбикам, при выборе предметов и заклинаний руководствовался только их текстовыми описаниями. И это было здорово. Когда вы

покупаете меч не потому, что у него 4d4+2, а потому, что он был выкован эльфами 500 лет назад с применением магии - это значит, что вы настоящий Игрок, способный с головой погрузиться в мир. А что мы видим в онлайн? Тучу однообразных игроков, стремящихся к тому, чтобы их цифры были больше, чем у других таких же однообразных игроков. Нет, я не говорю о всех, я верю, что еще остается приличное количество

Игроков с большой буквы, но их будет все меньше и меньше, т.к. манчкин заведомо сильнее любого Игрока. Почему? Да все по тому же вы-

бору эльфийского меча! Манчкин в этом случае выберет какой-нибудь 5d4+4, и ему будет все равно, что это оркский уродливый меч. Обидно, что благая цель создать мир, в котором одновременно могут находиться тысячи игроков, приводит к такой "борьбе цифр".

На сей минорной ноте заканчиваю. С уважением,  
Кортиков Сергей aka Sergey Zerg.

З.Ы.: Меч и магию 6 я так и не прошел - не смогла моя лучница Алексис продержать Заклинание Полета лишних десять секунд...

В первую очередь, хочу поблагодарить Сергея за прекрасное письмо: несмотря на некоторый минор, он сумел осветить проблему, на которой как-то принято не останавливаться и не обращать внимание. Хотя все мы, говоря об RPG'шках, начинаем свистеть: "Ах, вселенная, атмосфера. Ах, отыгрыш и ощущение причастности. Ах, сюжет и баланс". А как только речь заходит о шмотках или дополнительных способностях (по идее, нашим героям не особо свойственных), все благородные порывы куда-то улечиваются. Вернее, подобный "ролевой читинг" воспринимается как нечто, само собой разумеющееся. И ведь правильно замечено - в любом более-менее жестком мире у нормального Игрока гораздо меньше шансов выжить, чем у "не пойми кого" с кучей способностей и шмотья. Итак, в связи с этим, предлагаю провести широкомасштабную игровую кампанию "Скажи "нет" манчкинизму". Пусть каждый из нас попытается внимательнейшим образом отыграть своего персонажа, почувствовать, что он умеет, а что не должен уметь. Выкинуть все оружие, которое не подходит ему по статусу и по роли, а о результатах доложить мне как координатору кампании. А я, в свою очередь, буду отражать это

здесь, в журнале. Очистим совместными усилиями волшебные миры от варваров!

Этот благородный порыв станет достойным завершением почтового выпуска, последнего в уходящем году. Уже сейчас всех можно поздравить с большим количеством долгожданных релизов, а также пожелать удачно отметить грядущие праздники, которые по русской традиции грозят затянуться на весь январь, плавно переходя в 23 февраля и 8 марта. Счастливого вам Нового Года!

Письма раскладывала по полочкам

Жанна Давыдова  
mail@gamenavigator.ru  
Jgran@mail.ru  
ICQ uin: 2244559

### Читатель - читателю

Я пишу научную работу по русскому языку на тему: "Компьютерный сленг" (собираю жаргонные словечки, например, "клава" - клавиатура, "сидюк" -

CD-ROM, "пень" - Пентиум). Присылайте, пожалуйста, свои варианты компьютерного жаргона, при этом нужно указать, где вы живете и как "переводится" ваше слово.

zsg@aldan.sakha.ru

Привет всем, хочу переписываться с теми, кто любит FPS, TPS, Strategy, Автогонки и вообще увлекается компьютерами... Ответ гарантирован!

SpiderSp или просто Sp  
spidersp@mail.ru

Хай Всем! Всем кто хочет переписываться со мной на тему ПК играх любые жанры пишите:  
mr.3dx@bratan.ru

Орфография и пунктуация в письмах сохранена

## БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Телефон \_\_\_\_\_ E-mail \_\_\_\_\_

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Месяц	Стоимость	Стоимость с CD
Январь 2003 г.	50 рублей <input type="checkbox"/>	80 рублей <input type="checkbox"/>
Февраль 2003 г.	50 рублей <input type="checkbox"/>	80 рублей <input type="checkbox"/>
Март 2003 г.	50 рублей <input type="checkbox"/>	80 рублей <input type="checkbox"/>
Апрель 2003 г.	50 рублей <input type="checkbox"/>	80 рублей <input type="checkbox"/>
Май 2003 г.	50 рублей <input type="checkbox"/>	80 рублей <input type="checkbox"/>
Июнь 2003 г.	55 рублей <input type="checkbox"/>	90 рублей <input type="checkbox"/>

(отметьте нужные варианты ☒)

ИТОГО

\_\_\_\_\_ руб.

(укажите общую стоимость подписки)

**Внимание!**  
**Всем, оформившим**  
**редакционную подписку на**  
**журнал "Навигатор игрового**  
**мира" с компакт-диском на**  
**полгода - подарок! - игровой**  
**компакт-диск от компании**  
**Бука. Диск рассылается в**  
**течение срока подписки.**



Талисман



Дорога на Хон-Ка-Ду



Шторм: Солдаты неба





Позвольте открыть вам, уважаемые, страшную тайну мирового игроделанья. Как вы думаете, кто делает компьютерные игры? Кто они в смысле пола? Думаете, мужики? Волосатые такие небритые дядьки с красными глазами и пивом в холодильнике? Нет! Не угадали. Игры делают исключительно особи женского пола Волосатые, правда, и с красными глазами, но это сейчас к делу отношения не имеет.

На самом деле их даже можно смело назвать тетками. Их трое. Одну зову Маня (просто Маня), другую Татьяна Сергеевна Ирскинд-Ласточкина, а третью – Ивет Сан Драмкастер де Бизон. Просто Маня на самом деле игры не делает. Она уборщица. Но по ночам она сидит и все-все игры всячески тестирует. Это, на самом деле чрезвычайно сложное и ответственное задание, игрушки тестировать. Тем более, что игрушек этих каждый день, вернее, ночь, надо на-тестить ровно

276 штук. Почему именно 276? Потому что у Мани ровно столько ручек, глазок и ушек, сколько нужно для одновременного тестирования 274 игр. Точнее говоря, всех этих девайсов у нее по 548. Как раз хватает на то, чтобы одновременно играть в 274 игры. А голов у Мани 276. И поскольку никто так и не удосужился сосчитать все ее руки, глаза и уши (вертит она ими все время), то решено было, что тестить ей надо ровно 276 игр за ночь. И когда нужного числа не набирается, Мане всякий отстой подсовывают старший. Но она не обижается. Ей по барабану. Потому что она уже 1092 года как умерла, чего никто тоже почему-то не заметил вовремя, а теперь уже поздно пить боржоми.

Татьяна Сергеевна Ирскинд-Ласточкина работает РК-менеджером. Ее задача - говорить разными мужскими голосами по телефонам, представляясь то Сидом Мейером, то Элом Лоу, то Ибрагимом Хван-

чаштейнером, а то и вовсе Джонном Роттенем по приколу. Еще она пишет всем письма, отвечает на интервью и одновременно сидит в сотнях разработческих контор и создает там видимость работ. Там куча народу тусуется постоянно. А на самом деле это одна Татьяна Сергеевна просто быстро-быстро туда-сюда бежит. Такая она шустр-рая тетка.

Ну а Ивет Сан Драмкастер де Бизон - это вообще гром-баба. И слона на скаку остановит, и в айсберг горящий войдет. А игр две с лишним сотни за день наклепать - это вообще с полпинка. Она ведь еще попутно памятник, колхозница в знаменитой скульптуре скульптора Мухиной в Вэдээнхакино. И потому днем она на пьедестале стоит с медным мужиком. А ночью тайно сбегает и давай игрушки ла-бать.

Вот такая тяжелая женская доля!

Сан Саныч aka StaSiK



### Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении Сбербанка РФ по следующим реквизитам:

Получатель - **ООО "Навигатор Пабблишинг"**

Расчетный счет № **40702810300062967801**

ИНН **7703205156**

В КБ "Содбизнесбанк" г. Москва

Кор. счет **30101810500000000662**

БИК **044525662**

Назначение платежа:

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на \_\_\_\_\_ мес.

( Укажите срок, на который хотите подписаться )

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:

**123182, г. Москва, а/я 2**

**При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.**

По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 193-8819**, Тел-факсу **(095) 193-8919** или по электронной почте **navigat@aha.ru**

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только по территории России.



# Содержание DVD, CD1, CD2

Внимание! Содержимое CD1 выделено **красным** цветом, а содержимое CD2 - синим.

## Демо-версии

Aquanox 2 Revelation	<b>James Bond 007: NightFire</b>	The Gladiators
Casino Empire	<b>Medal of Honor: Allied Assault –</b>	The Lord of the Rings: The Fellowship of
Deadly Dosen 2: Pacific Theater	<b>Spearhead</b>	the Ring
Disney's Treasure Planet Battle at	NASCAR Thunder 2003	Tiger Woods PGA Tour 2003
Procyon	Operation Tiger Hunt	<b>Virtual Skipper 2</b>
Earth 2150: Lost Souls (Земля 2150: Во-	Post Mortem	Zoo Tycoon
ды Стикса)	Rallisport Challenge	Zoo Tycoon Marine Mania
<b>Far West</b>	Real War: Rogue States	
G.I. Combat	Stronghold: Crusader	

## Видео

“Завоевание Америки”(American	Dragon's Lair	Shade: Wraith Of Angels
Conquest)	Enclave	Silent Hill 2
Battlefield 1942	Grom	S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost
Besieger	Hitman 2: Silent Assassin	StarCraft: Ghost
Blitzkrieg	Impossible Creatures	StarWars Galaxies
Doom 3	Judge Dredd vs. Judge Death	

## Патчи

<b>Battlefield 1942 1.2</b>	Prince of Qin	<b>Sudden Strike 2 (Противостояние 4)</b>
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin	<b>Return to Castle Wolfenstein 1.4</b>	

## Тренера

<b>Aces of World War I</b>	<b>G.I. Combat</b>	<b>Roller Coaster Tycoon 2</b>
<b>Age of Mythology</b>	<b>Gast</b>	<b>Reel Deal Casino Quest 1.1</b>
<b>Ball Inferno 1.0</b>	<b>Hitman 2: Silent Assassin</b>	<b>Rocket Elite 2.0</b>
<b>Birdie Shoot</b>	<b>Hot Wheels Bash Arena</b>	<b>Soccer Manager</b>
<b>Blip and Blop Balls of Steel 1.3</b>	<b>Icewind Dale II</b>	<b>Total Immersion Racing</b>
<b>Boa Constructir 2.0</b>	<b>Iron Storm</b>	<b>Uncommon Valor 2.0</b>
<b>Bongo the Rabbit 1.2</b>	<b>LaserAge Gold 1.0</b>	<b>Unreal Tournament 2003</b>
<b>Crimson Land 1.3</b>	<b>Need for Speed Hot Pursuit 2</b>	<b>Wheel of Fortune 2003</b>
<b>Divine Divinity</b>	<b>No One Lives Forever 2 1.1</b>	<b>WWE RAW</b>
<b>FIFA 2003</b>	<b>O.R.B.: Off-World Resource Base</b>	

## Полезные программы

<b>Ad-aware 5.83</b>	<b>IrfanView v. 3.75</b>	<b>Winamp 3.0</b>
<b>Free Agent 1.92</b>	<b>juv6 PowerTools v.1.1.0.162</b>	<b>WinRAR 2.71d</b>
<b>FreeRip v.2.0</b>	<b>mIRC 6.03</b>	<b>WinZip 8.1</b>
<b>Fresh Download 5.00</b>	<b>Sygate Personal Firewall 5.0.1150</b>	<b>WS-FTP LE 5.08</b>
<b>ICQ for Windows Pro 2003a Beta Build #3777</b>	<b>Winace v.2.02</b>	

## Драйвера

<b>Detonator 40.72 WHQL</b>
-----------------------------

## Мой рабочий стол

<b>Обои</b>	<b>Скринсейверы</b>	<b>Скриншоты</b>
-------------	---------------------	------------------

## Фриварные игры

<b>AboutGolf.com World Tours 2.0</b>	<b>Secret Mission</b>	<b>Troll</b>
<b>Bikez 2</b>	<b>Timewarp</b>	<b>When Clones Attack</b>

## Настольные игры от Rolemancer

<b>Новости о некомпьютерных играх</b>	<b>Полный спойлер четвертого сета “Влас-</b>	<b>Мини-модуль “Put Up Your Dukes”.</b>
<b>Интервью с Александром Дзябченко</b>	<b>телина Колец” - The Two Towers.</b>	<b>Карта огромного подземелья от Wizards of</b>
<b>(разработчик ролевой системы “Мир Ве-</b>	<b>Превью “сорсбука” Coruscant and Core</b>	<b>the Cost (на 15 листов!).</b>
<b>ликого Дракона”)</b>	<b>Worlds.</b>	

## Статьи, не вошедшие в журнал

<b>Моды для Half-life</b>	<b>Natural Selection</b>	<b>zModeller</b>
---------------------------	--------------------------	------------------



## Руководства по прохождению

**Hitman 2: Silent Assassin**  
*от Владимира Чаплыгина*

Вторая часть прохождения. В прошлый раз мы вам рассказали как с минимальным количеством шума и жертв одолеть первые десять из двадцати миссий игры Hitman 2: Silent Assassin. Настал черед добить оставшиеся миссии и при помощи хитрости и верного оружия окончательно разобраться во всех бедах, обрушившихся на буйную голову 47-го.

**Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm**  
*от Александра Мясичева*

Шторм приходит на земли Героев. И в данном конкретном случае он приходит в виде очень могучего волшебника, искусного в магии природных стихий. Он, проводя свои жуткие эксперименты над живыми

существами, открыл возможность их превращения в нечто смертоносное и теперь хочет наводнить мир мутантами. Времени осталось не так уж много. Судьба всего мира висит на волоске. Полное прохождение всех миссий, наиболее важные здания и артефакты на скриншотах заботливо выделены красным.

**Все хоккеисты NHL 2003**  
*от Владимира Чаплыгина*

Специально для истинных фанатов NHL 2003 собрана вся игровая статистика по хоккеистам тридцати клубов Национальной Хоккейной Лиги и доступным сборным (отдельно выделены ребята из России), а также перечислены все виды карточек, которые можно открыть регулярными успешными матчами в интернете. В качестве основы для материала по-

служила финальная релиз 1.00 американской версии игры.

**No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way**  
*от Дмитрия Роммеля*

Она молода, красива, очаровательна. Любит котят и терпеть не может клоунов. Она не замужем. Она не свободна. Она “на службе ее высочества”. Встречайте, Кейт Арчер, а также ее друзья и враги в полном прохождении “Никто Не живет Вечно 2”.

**Gothic**  
*от Романа Павлова*

Карты, на которых указано расположение всех сундуков, и способы их открыть. Очень полезная инфа в свете выхода русской версии игры.

## Дополнения

**Battlefield 1942**

С момента выхода Battlefield 1942 прошло совсем немного времени, но для этой, без сомнения, эпохальной игры повыходила целая куча всевозможных дополнений, включая шкуры, моды и карты. На нашем диске уместилось более тридцати дополнений для Battlefield 1942, в том числе и утилиты, благодаря которым вы сможете редактировать содержимое игры.

**Elder Scrolls III: Morrowind**

Семь плагинов на любой вкус и цвет. Здесь вы найдете очень интересные локации, новую расу, разумеется, не обошлось и без домов. Надо сказать, что за последнее время создатели домов заметно прибавили в качестве своих произведений, особенно это заметно в плагине Asgard. Это уже не дом, а настоящий дворец!

**F1 2002**

В течении следующих двух-трех месяцев ожидается появление очень навороченных конверсий. Пока же вашему вниманию предлагается десяток дополнительных машин, большинство из них созданы для грядущей конверсии Turbo Mod.

**Grand Theft Auto 3**

Наблюдается небольшой спад интереса к GTA 3. За этот месяц появилось не слишком много дополнительных машин, двадцать из них вы можете видеть на нашем диске.

**Half-life**

Помимо остальных материалов, в данном разделе вы можете найти Natural Selection, пожалуй, лучшую модификацию из всех, что выходили за этот год. Помимо самого мода, на диске будут и боты к нему.

**Half-life: Counter-Strike**

В прошлый раз оружия было много, на этот раз “стволов” набралось всего с десятком. То же самое можно сказать и про моде-

ли игроков, коих всего три штуки (включая пак по мотивам фильма “Жара”).

**Ил-2 Штурмовик**

На прошлом диске были выложены скины по мотивам Формулы-1. Джонсоны наносят ответный удар: на этот раз вы найдете более десятка скинов по мотивам серии NASCAR. Кроме того, мы выкладываем кампанию “Крым” от Miracle (к слову, первая динамическая кампания для “Ил-2 Штурмовик”).

**Medal of Honor: Allied Assault**

Материалов для этой игры как всегда много. Десяток карт, моды, скины, всего около двух с половиной десятков файлов.

**Newerwinter Nights**

После небольшой паузы мы снова выкладываем модули к NWN. Тридцати пяти штук хватит?

**Operation Flashpoint**

Наконец-то появился локализованный Operation Flashpoint: Resistance. Поскольку ранее моды для Resistance на обычный Flashpoint не ставились, в этот раз будет очень небольшая подборка, так сказать, дайджест.

**Quake**

Очередная подборка всевозможных дополнений для модификации Tenebrae. В числе файлов есть набор текстур высокого разрешения для карты E1M1, после его установки старичка Quake не узнать.

**Quake III Arena**

Подборка из более чем десятка карт для разных типов игры, а также несколько моделей. Между прочим, среди моделей есть Mistress из Dungeon Keeper.

**Racer Free Car Simulator**

В начале ноября появилась новая (0.5.0. beta 7) версия игры. Разумеется, на диске есть новый вариант Racer, а также несколько машин и трасс, “заточенных” под новинку.

**Return to Castle Wolfenstein**

Скины для RtCW перестали делать еще с сентября, так что придется довольствоваться картами (их около пяти). Помимо карт, на диске вы сможете найти очень неплохую модификацию Wild West.

**Serious Sam: The Second Encounter**

Три серьезных сетевых карты. Что же касается одиночных миссий, то тут вас поджидает мини-кампания Portals, состоящая из семи уровней.

**Starcraft**

Несколько очень хороших кампаний, в том числе Antioch Chronicles (в двух частях).

**Star Wars: Jedi Knight 2 - Jedi Outcast**

На этот раз вместо нескольких карт мы выложили мини-кампанию Dark Alliance. Кроме того, на диске вы можете найти несколько новых моделей, в том числе Индиану Джонса.

**Sudden-Strike 2 (Противостояние-4)**

Любителей одиночных кампаний наверняка заинтересует мод SSNMod.

**Unreal Tournament 2003**

Думаете, что те десять карт, которые мы выкладывали в прошлом месяце — это много? Как бы не так: на сей раз карт 25 (двадцать пять) штук, добавьте к этому еще и шесть моделей. Что, мало? Ну у вас и запросы...

**Warcraft III**

Самый большой по количеству файлов раздел. Шесть десятков всевозможных дополнений удовлетворит потребности самого взыскательного игрока. В отличие от предыдущей подборки, здесь вы найдете не только “шкурки” для стандартных юнитов, но и совершенно новые модели (особенно много оружия).



Настоящая  
немецкая  
марка!

**Scott**<sup>®</sup>  
the digital cleverness

# Искусство равновесия

Какой монитор для компьютера Вы хотели бы иметь у себя дома, на работе в офисе?  
**Современный – по последнему слову науки и техники. Безопасный для здоровья. Надежный. И при этом недорогой.**

Верно?

А ведь **это вполне реально!**

Мониторы с торговой маркой **“Скотт”** сочетают в себе все признаки по-настоящему высококачественной техники: четкое контрастное изображение на экране, яркие цвета, эргономичность, стильный дизайн, соответствие стандартам безопасности TCO-95, TCO-99, трехлетняя гарантия и уникальная возможность обмена в течение 1 года.

И все это за весьма и весьма невысокую цену!

Вот действительно толковый немецкий подход к вопросу равновесия цены и качества.

Согласитесь, для тех, кто хочет тратить деньги разумно,

**монитор Scott – просто находка.**

Так стоит ли еще раздумывать?



товар сертифицирован

Москва, ст.м. "АЛЕКСЕЕВСКАЯ", Звездный бульвар, д. 21; торговый зал: (095) 797-5775 (6 линий); оптовый отдел: 797-5790 (4 линии);

факс: 215-2057; E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Вы можете купить лучшие модели мониторов **Scott** по лучшим ценам у наших партнеров:

**Владивосток (4232):** Компания Лион 225-700; **Воронеж (0732):** Информсвязь – Черноземье 533-553; **Екатеринбург (3432):** Оптиком 51-08-65; **Иркутск (3952):** Ве-Три 20-40-00; **Москва (095):** Flake 236-9860, NIX 216-7001, Вентура 361-9884, Клондайк 979-2174, Oldi 232-3009, Диан 262-10-64, Скид 232-33-24, Техмаркет Компьютерс 723-8130; **Нижний Новгород (8312):** Русский Стиль НН 721-772; **Нарьян-Мар (81853):** Спутник 2-39-25; **Самара (8462):** Ноос-Плюс 222-006; **Санкт-Петербург (812):** Техником 315-6963; **Смоленск (0812):** Новая Цефей 552-332; **Тверь (0822):** Визард 423-333; **Ульяновск (8422):** Ультрамарин 411-141; **Чебоксары (8352):** Алеф 234-681

**Русский**<sup>®</sup>  
**СТИЛЬ**

<http://www.rus.ru>



# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы в сети  
«1С:Мультимедиа» обращайтесь  
в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 281-44-07  
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

**ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ  
В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ  
ОТ NIVAL**

**УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ  
НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ,  
ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА  
УСТУПАЕТ ГЕНИЮ  
ПОЛКОВОДЦА**

● **Реальные сражения**  
Второй мировой в трех  
кампаниях

● **Максимум реализма,**  
минимум условностей

● **Более 200 образцов**  
военной техники в 3D

● **Редактор для создания**  
боевых единиц, миссий,  
кампаний

● **Многопользовательская**  
игра по локальной сети и  
через Интернет

**Выход игры: первый квартал 2003 года**

[games.1c.ru](http://games.1c.ru)

[www.nival.com](http://www.nival.com)

[www.blitzkrieg.ru](http://www.blitzkrieg.ru)



**1С**  
Фирма "1С"

**NIVAL**  
INTERACTIVE

Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

**Москва**  
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;  
ул. Маршала Бирюзова, влд. 17, «А2000»;  
4-й Ростовский пер., д. 2/1, стр. 2, «Портал-2000»;  
Зеленоград, корп. 1106Е;  
Смоленская, 24-а;  
Б. Ордынка, 19, стр. 2;  
«Горбушкин двор» место С2-261, 262;  
Кутузовский пр-т, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;  
Ярцевская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»;  
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;  
Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»;  
пав. 1Д15, «Вобис на Пражской»;  
Компьютерный выставочный центр «Савеловский»  
пав. D21, «Вобис на Савеловском»;  
Сретенка ул., д. 26/2/1, Давя переулоч,  
«Вобис на Сретенке»;  
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на  
Трифоновской»;  
Марксистская, 9;  
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;  
Русакоская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;  
3-ий Добрынинский пер., 3/5, кор. 1;  
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;  
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких  
энергии;  
Новая Басманная, 31, стр. 1,  
Савеловский ВКЦ В27;  
Ивана Франко, 38, кор. 1;  
Тверская, 25/9;  
Поланка д. 28, «Молодая Гвардия»;  
Тверская, д. 8, стр. 1, «Торговый Дом Книги  
Москва»;  
ул. Первомайская, д. 81, «Мультити»;  
ул. Большая Семеновская, д. 28, «Мультити»;  
ул. Кировоградская, стр. 14, здание «Глобал Сити»  
2 эт., «Мультити»;  
Лоблинская, д. 171, «Мультити»;  
Коровинское шоссе, д. 20, стр. 1, «Книжный  
магазин Ангелика»;  
Нагорный бульвар, д. 4 корп. 1, магазин «Мысль»;  
«Университет», 2-й этаж;  
Ул. Верхняя Первомайская, д. 71, «Премьер  
Дивижн»;  
Торговый Дом «Басманный дворик», «Премьер  
Дивижн»;  
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер  
Дивижн»;  
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;  
Исаковского, 33/1;

Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;  
Мясницкая ул. д. 17;  
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);  
Савеловский ВКЦ В13;  
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д. 14,  
В21;  
Осенний б-р, 7, кор. 2;  
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;  
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;  
Ленинский проспект, 89;  
Зеленоград, кор. 430, стр. 1  
**Альметьевск**  
ул. Ленина, 25  
Армавир  
ул. Мира, 47  
**Астрахань**  
ул. Савушкина, 43, оф. 221;  
ул. Савушкина, 51;  
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;  
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»  
**Барнаул**  
ул. Деловая, 7;  
ул. Ким, 16  
**Брянск**  
пр-т Ленина, 31  
**Великий Новгород**  
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;  
Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;  
Универмаг «Русь», 1-й этаж;  
ул. Рахманинова, 3, «Слав ХХI-век»;  
ул. Псковская, 18  
**Вильнюс**  
ул. Альгирдо, 10 «АКЕЛОТЕ ir KO»  
**Владивосток**  
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;  
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин  
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»  
ул. Фонтанная, 6;  
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»  
**Владимир**  
ул. Дворянская, 11;  
ул. Дворянская, 10;  
ул. Б.Московская, 36  
**Волгоград**  
ул. 39-я Гвардейская;  
ул. Канунникова, 6  
**Вологда**  
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

**Воронеж**  
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424  
**Геленджик**  
Ул. Полевая, 33, «На Полевой»  
**Горно-Алтайск**  
Пр. Коммунистический, 83  
**Дзержинск**  
Ул. Ленина, 48  
**Донецк**  
ул. Артема, 27, офис 310  
**Екатеринбург**  
ул. Вайнера, 15-2  
Железнодорожный  
рынок, контейнер 71;  
ул. Мира, 47  
**Иваново**  
пр. Ленина, 5;  
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;  
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»  
**Ижевск**  
ул. М. Горького, 79  
**Истра**  
ул. Ленина, 23  
**Йошкар-Ола**  
ул. Зарубина, 35  
**Казань**  
ул. Карла Маркса, 68;  
Сибирский тракт, 20  
**Калининград**  
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»  
**Калуга**  
ул. Кирова, 7/47;  
ул. Ленина, 61  
**Кемерово**  
ул. Тухачевского, 22 «А»-102  
**Киев**  
ул. Терещенковская, 13;  
ул. О.Телиги, 8  
**Киров**  
ул. Московская, 12  
Кострома  
Красные ряды, 5 «Детский мир»  
Красногорск  
станция Павшино  
**Краснодар**  
ул. Старокубанская, 118, оф. 212, «Софт»;  
ул. Красная, 43, «Дом книги»;  
пр-т Чекистов, 17/4

**Красноярск**  
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»  
**Лангепас**  
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»  
**Липецк**  
ул. Первомайская, д. 78;  
ул. Космонавтов, 28;  
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»  
п. Лучегорск, Приморский край  
4 микр., «Адонис»  
**Лысьва**  
ул. Смышляева, 4  
**Минск**  
ул. Я. Коласа, 1  
**Нефтекамск**  
ул. Ленина, 15  
**Нефтеюганск**  
«Росси», мкр. 2, д. 23  
**Нижевартовск**  
ул. Кузваткина, 17П  
**Н. Новгород**  
ул. Большая Покровская, 66;  
ул. Большая Покровская, 74;  
ул. Маслякова, д. 5, оф. 7;  
ул. Гордеевская, 97;  
ул. Карла Маркса, 32;  
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для  
бухгалтера»;  
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб  
«Гладиатор»  
**Новосибирск**  
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;  
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;  
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;  
Невский пр-т, 28, «СПБ Дом Книги»;  
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;  
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;  
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный  
супермаркет «АСКОД»;  
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;  
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;  
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;  
Левашовский пр., 12;  
Лиговский, 73;  
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»  
**Тамбов**  
ул. Советская, 148/45;  
ул. Советская, д. 1/4;  
ул. Мичуринская, 149Б

**Оренбург**  
ул. Володарского, 20  
**Пенза**  
ул. Коммунистическая, 28  
**Пермь**  
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;  
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;  
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;  
ул. Луначарского, 58  
**Петропавловск-Камчатский**  
м/рынок «Спутник», 8 км  
**Псков**  
ул. Металлистов, 13  
**Пушкино**  
Московский пр-т, 5  
**Реутов**  
ул. Южная, 10  
**Рига**  
ул. Дзерженес, 14, оф. 502 «AND»;  
ул. Бривибас 39, т/ц «В39», SIA «636»;  
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;  
ул. Кр. Валдемара, 73;  
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»  
**Ростов-на-Дону**  
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»  
**Самара**  
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС»,  
2 эт.;  
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2  
**С.-Петербург**  
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;  
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;  
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;  
Невский пр-т, 28, «СПБ Дом Книги»;  
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;  
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;  
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный  
супермаркет «АСКОД»;  
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;  
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;  
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;  
Левашовский пр., 12;  
Лиговский, 73;  
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»  
**Тамбов**  
ул. Советская, 148/45;  
ул. Советская, д. 1/4;  
ул. Мичуринская, 149Б

**Тверь**  
Универмаг «Тверь», 1 этаж  
**Тюмень**  
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;  
ул. Минская, 95;  
ул. Республики, 62  
**Ульяновск**  
ул. Советская, 19, к. 201  
Усть-Каменогорск  
ул. Кирова, 47  
**Хабаровск**  
торговый комплекс «Кристалл»  
**Череповец**  
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»;  
2 этаж, пав. №5;  
ул. М. Горького, 32;  
ул. Ленина, 80, офис 6  
**Шатура**  
ул. Школьная, 15  
Щелково  
1-ый Советский пер. 2  
**Электросталь**  
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;  
Фрязевское ш., 50;  
**Юбилейный**  
ул. Тихомирова, 1  
**Южно-Сахалинск**  
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»  
**Якутск**  
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;  
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;  
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;  
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»  
**Ярославль**  
ул. Кирова, 11  
**Интернет-магазины**  
[www.ozon.ru](http://www.ozon.ru)  
[www.bolero.ru](http://www.bolero.ru)

а также в фирменных магазинах Москвы:

**Партия:** «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя  
Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11  
**М-Видео:** ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп. 2; ул. Маросейка, 6/8, с. 1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;  
**Электрический Мир:** ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокозинская ул., 36  
**Юнивер Компани:** пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»  
**Формоза:** ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп. 1, Авиамоторная, дом 57  
**Белый Ветер:** ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д. 1; Измайловский вал д. 3  
**Союз:** ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д. 116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;  
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.